PlayStation® PlayStation 2® 100% návody

Tipy | Návody | Kódy
Cheaty | Hesla

číslo 7

TipStation

22 NÁVODŮ

- Deus Ex PS2
- Commandos 2 PS2
- Medal of Honor: Frontline PS2
- Final Fantasy 10 PS2
- Spider-Man: The Movie PS2
- No One Lives Forever PS2
- Grand Theft Auto 3 PS2
- Crash Bandicoot 3 PS1
- Rayman 2: Great Escape PS1
- Final Fantasy IV a V PS1
- Tomb Raider 3 PS1
- Ape Escape PS1
- 2002 FIFA World Cup PS1

PLUS! 8 dalších návodů na PS1 i PS2 hry!

Databáze cheatů
Všechny nové kódy!
Nyní již přes 2000 cheatů!

22 detailních návodů
164 stran! Nenechte se porazit!
S námi se vám to nestane!

Final Fantasy

Rozsáhlý kompletní návod pro FF10. A navíc návod na Final Fantasy Anthology. Pro každého něco!

NOVÉ CHEATY TIPY

Metal Slug X | Medal of Honor | Soldier of Fortune
Tony Hawk's 3 | Tekken 3 | Klonoa 2 | End Game

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 308
170 04 Praha 7
tel.: (02) 83871843

Srpen 2002 | Cena 195 Kč | 357 Sk

7 Srpen 2002
Medal of Honor: Frontline • Final Fantasy X, IV a V • Tomb Raider 3 • Commandos 2 • Deus Ex a další

TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES

36. číslo T3 právě v prodeji

www.T3online.cz

PS1 Rayman 2: The Great Escape 12
Další Raymanovo dobrodružství rozebrané na kousky.

PS2 Final Fantasy 10 72
Zatím poslední výprava do světa epické ságy jménem *Final Fantasy*.

PS2 Commandos 2 134
S partou skvěle vycvičených specialistů dokážete přežít i peklo 2. světové války.

Abecední rejstřík

PS2	18 Wheeler American Pro Trucker	Nové cheaty	157
PS2	2002 FIFA World Cup	Nové cheaty	157
PS2	4x4 Evolution	Nové cheaty	157
PS2	Aggressive Inline	Nové cheaty	157
PS1	Ape Escape	Návody	64
PS2	Baldur's Gate: Dark Alliance	Nové cheaty	157
PS1	Broken Sword 2	Návody	26
PS2	Capcom vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001	Nové cheaty	157
PS1	Capcom vs SNK Pro	Tipy	04
PS2	Commandos 2	Návody	134
PS2	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Nové cheaty	157
PS1	Crash Bandicoot 3: Warped	Návody	68
PS2	Dark Summit	Tipy	04
PS2	Deus Ex: The Conspiracy	Návody	116
PS2	Deus Ex: The Conspiracy	Nové cheaty	157
PS1	E.T. - The Extraterrestrial	Návody	58
PS2	Ecco The Dolphin	Nové cheaty	157
PS2	End Game	Tipy	04
PS2	F1 2002	Návody	132
PS2	Fantavision	Tipy	04
PS2	FIFA World Cup 2002	Návody	24
PS1	Final Fantasy 4	Návody	42
PS1	Final Fantasy 5	Návody	44
PS2	Frequency	Nové cheaty	157
PS1	Galerians	Tipy	04
PS2	Grand Theft Auto 3	Návody	146
PS2	Guilty Gear X	Nové cheaty	157
PS2	Klonoa 2	Tipy	04
PS2	LMA Manager 2002	Návody	128
PS2	Lotus Challenge	Tipy	04
PS2	Medal of Honor: Frontline	Návody	88
PS2	Medal of Honor: Frontline	Nové cheaty	157
PS2	Medal of Honor: Frontline	Tipy	04
PS1	Metal Slug X	Tipy	04
PS2	Mr Mosquito	Nové cheaty	157
PS2	No One Lives Forever	Návody	106
PS1	Pac Man World	Tipy	04
PS2	Pro Evolution Soccer	Nové cheaty	157
PS1	Rayman 2: The Great Escape	Návody	12
PS1	Rayman 2: Great Escape	Tipy	04
PS1	Rayman Rush	Návody	19
PS1	Resident Evil 2	Návody	28
PS2	Resident Evil Survivor 2	Nové cheaty	157
PS2	Scooby Doo: Night Of 100 Frights	Tipy	04
PS1	Simpsons Wrestling	Tipy	04
PS2	Sled Storm	Nové cheaty	157
PS2	Smash Court Tennis	Návody	126
PS2	Smash Court Tennis	Tipy	04
PS2	Soldier Of Fortune	Nové cheaty	157
PS2	Spider-Man: The Movie	Návody	100
PS2	Spider-Man: The Movie	Nové cheaty	157
PS2	Spider-Man: The Movie	Tipy	04
PS2	Star Trek Voyager: Elite Force	Nové cheaty	157
PS1	Star Wars: Phantom Menace	Návody	52
PS1	Star Wars: Racer Revenge	Tipy	04
PS1	Tekken 3	Tipy	04
PS1	Theme Hospital	Tipy	04
PS1	Tomb Raider 3	Návody	32
PS2	Tony Hawk's Pro Skater 3	Tipy	04
PS1	UEFA Champions League 2000/2001	Tipy	04
PS2	Unreal Tournament	Tipy	04
PS1	V-Rally 2	Tipy	04
PS1	Worms Armageddon	Tipy	04

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

PS1, PS2	Tips Express	04
PS1	CheatStation	150
PS2	CheatStation	157
PS1, PS2	Příští měsíc	162

Kompletní návody

PS1	Rayman 2: The Great Escape	12
PS1	Rayman Rush	19
PS1	2002 FIFA World Cup	24
PS1	Broken Sword 2	26
PS1	Resident Evil 2	28
PS1	Tomb Raider 3	32
PS1	Final Fantasy 4	42
PS1	Final Fantasy 5	44
PS1	Star Wars: Phantom Menace	52
PS1	E.T. - The Extraterrestrial	58
PS1	Ape Escape	64
PS1	Crash Bandicoot 3	68
PS2	Final Fantasy 10	72
PS2	Medal of Honor: Frontline	88
PS2	Spider-Man: The Movie	100
PS2	No One Lives Forever	106
PS2	Deus Ex: The Conspiracy	116
PS2	Smash Court Tennis	126
PS2	LMA Manager 2002	128
PS2	F1 2002	132
PS2	Commandos 2	134
PS2	Grand Theft Auto 3	146

TipStation

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

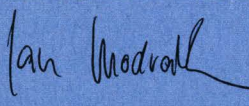
TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

Vítejte v novém TipStationu! V ruce držíte sice už sedmé číslo návodového magazínu o hrách pro PlayStation a PlayStation 2, ale je to číslo svým způsobem premiérové a výjimečné. Rozhodli jsme se totiž TipStation vydávat pouze čtyřikrát do roka, tedy každé tři měsíce. Samozřejmě ovšem nikoliv v původní, přiznáváme, že trochu minimalistické podobě. Nyní má TipStation 164 stran a najdete v něm vždy minimálně 20 návodů, spíše však ještě mnohem více (pro příště máme v plánu dokonce překonat třicítku, ale nechte se překvapit). Důvodů k této změně je samozřejmě více. Pro naši redakci je klíčová možnost hrát hry skutečně do hloubky a bez hrozby blížící se uzávěrky je dohrát bez kompromisu a napsat na ně skutečně komplexní návody. I vy pak jistě uvítáte rozšíření počtu stran, vyšší počet návodů a v součtu koneckonců i výrazně nižší cenu.

Jinak však vše při starém! Zodpovídáme vaše dotazy, plníme vaše přání, trpělivě hledáme cheaty (jiní je opisují z internetu, my pracně zkoušíme všemožné tlačítkové kombinace), poskytujeme cenné rady a dohráváme do konce i ty nejnemožnější hry, jen abychom vám mohli předložit bezchybný návod. V tomto čísle jsme nenechali vydechnout Petera Parkera ve *Spider-Manovi*, zachránili svět před fašistickým Německem v *Medal of Honor*, vyhráli fotbalový šampionát ve *FIFA World Cupu* a mj. také utekli s Raymanem v *Great Escape*.

Zkuste to také. S našimi návody to už nikdy nebude těžké a náročné. Naopak, s TipStationem vás čekají jen samé pocty, trofeje, vítězství a především skvělá zábava.



Jan Modrák
Šéfredaktor

TIPS EXPRESS

Šest stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

PS2 Medal of Honor: Frontline

Možná jste MOH ještě nedohráli, ale s naším návodem se vám to určitě podaří. My máme pro všechny, co už mají tuhle výbornou hru za sebou, pár triků a zajímavostí, které v průběhu hry můžete spatřit.

Mise: Operation Repunzel
Tip: Sebevražda
V hale, kde najdete mapu za obrazem, si nacista zkouší svou řeč. Než byste šli nahoru, jděte po schodech dolů a vydejte se k němu. Sám spadne dozadu bez jediné kulky!

Mise: Nijmegen Bridge
Tip: Sebevražda
Až budete vyzváni k vyšplhání po žebříku na most, zapněte si nesmrtelnost a začněte lézt. Až budete na konci žebříku, přímo před vámi se objeví nacista. Namíří na vás a začne se třást. Nestřílejte na něj ani na nikoho jiného! Chvíli vyčkejte - postaví se, sebere helmu a seskočí s řevem z mostu.

■ **Ostřelovačka je věrný přítel každého správného nepřítele fašistů.**

Mise: On Track
Tip: UFO
Až se dostanete ven kousek od Sturmgeistského vlaku, koukněte se na nebe a doprava. Uvidíte ve vzduchu letící UFO! Podíváte-li se pozorněji, uvidíte, že je označeno nacistickými symboly a barvami.

Mise: On Track
Tip: Plakát
Až se dostanete ke vstupu do železniční stanice, zastavte se a podívejte se nalevo od vstupních dveří. Najdete tam plakát Jimmyho Pattersona (tedy vaší maličkosti) s obrázkem a uvedenou odměnou za dopadení!

Mise: Derailed
Tip: Tajný průchod
Hned na úvodu jděte doprava a uvidíte zablácenou cestu. Jděte pomalu, čeká tam nacista. Za chvíli uvidíte něco v horách. Jděte ke dveřím, ale neotvírejte je, uvnitř jsou nacisti, které zastřelte. Najdete tam MG-42.

Rýchle tipy

PS1 Galerians

Dohrajte hru a uložte ji. Poté nahrajte pozici s názvem „CLEAR" a začnete znovu od začátku. Začínáte novou hru s odlišnými podmínkami (např. pomalejší klesání HP, automatické zabíjení bossů apod.).

PS1 Worms Armageddon

Najděte nepřítele, který stojí blízko okraji úrovně, a použijte na něj baseballovou pálku pro „home run". Uslyšíte charakteristický zvuk, nápis a stadionovou hudbu hranou na varhany!

PS1 V-Rally 2

Zadejte jako jméno CBLC, CBLCA, CBLCB, CBLCC nebo CBLCD. Začněte závod a poté z něj vyskočte. Zvolte nový závod, auto, time trial režim, zvolte Corsica a vyberte jakoukoliv trať pro bonusovou lokaci!

PS1 UEFA Champions League 2000/2001

V průběhu hry, když jste u míče, stiskněte R1 a vzápětí R2. Uděláte piruetu, díky níž se můžete snadno propracovat přes soupeře! Je těžké zvládnout správně načasování, ale výhoda při útočení je to značná.

Vyhrajte!

5x Final Fantasy Anthology
5x Final Fantasy X

Jednou z nejslavnějších herních sérií všech dob je nesporně *Final Fantasy*. Na PS2 byl nedávno vydán desátý díl, jedenáctý je v prodeji v Japonsku a šušká se už o dvanáctce. Je to tedy nejen série nejslavnější, ale také největší!

My máme ceny jak pro majitelé stařičké, ale stále nadupané PSone, tak pro šťastlivce s PlayStation 2. V prvním případě se jedná o *Final Fantasy Anthology* (tedy kompilaci čtvrtého a pátého dílu), ve druhém samozřejmě o aktuální desítku. V obou případech máme k dispozici pět kusů originálních her!

A jak na to? Stačí, když správně zodpovíte tři rafinované otázky, nalepíte ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a pošlete nám ho s heslem „Final Fantasy" do redakce nejpozději do konce října 2002. Otázky nejsou složité a měl by je vědět každý pravověrný fanoušek série, obzvláště v případě, že čte naše sesterské magazíny PSM2 a PlayStation Magazín.Adresa je: TipStation, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7. Nezapomeňte také uvést, zda vlastníte PSone či PS2, abychom vám v případě vylosování zaslali správnou cenu.

Na PSone vyšel už před kompilací *Anthology* jeden remake starého dílu, o jaký šlo?

a) II
b) III
c) VI

Jaký díl má být kompletně online, tedy určený výhradně pro hru přes internet?

a) XI
b) XII
c) Zatím nebyl ohlášen

Jak se jmenují malá zvířátka, která jsou v podstatě maskotem Final Fantasy?

a) Ragnarokové
b) Chocobové
c) Pokémoni

MALÉ TIPY

PS1 Theme Hospital

Chcete-li snížit počet přístrojů, které se rozbíjí, umístěte vedle něj hasicí přístroj. Budou se sice i nadále rozbíjet, ale zdaleka ne tak často jako obvykle.

PS1 Simpsons Wrestling

Máte-li v soubojích potíže, zde je jednoduchá rada - pobíhejte po ringu, dokud nedostanete Body Slam. Použijte ho, dokud vás nepřítel stojí dost dlouho, a sejměte ho!

PS1 Rayman 2: Great Escape

Do konce hry musíte získat minimálně 90 % Lumů! Podaří-li se vám to, nechte dokončit titulky a budete si moci zahrát minihru vytvořenou na základě původního *Raymana*.

PS1 Pac Man World

Zvolte klasický režim v hlavním menu. Stiskněte SELECT pro zvýšení počtu možných pokračování (maximálně 99), poté stiskněte Start pro začátek hry.

PS2 Dark Summit

Máte-li problém ustát triky a mrzí vás ztracené body, nezoufejte. Přerušte hru v průběhu triku a pak se vraťte zpátky do hry. Body dostanete i v případě, že let neustojíte.

PS2 Spider-Man: The Movie

Peter Parker si možná ví rady za každé situace, ale co vy? Nějaký ten tip, bonus či trik se vám určitě šikne. Zde jsou.

Hra obsahuje několik zajímavých bonusů, které můžete odemknout, pokud budete dostatečně úspěšní. Všechny je najdete v Secret Store a dělí se na dva základní druhy. Ty první odemknete dosažením určitého počtu bonusových bodů (získáváte je na konci každé úrovně). Tím vás hra motivuje k rychlé hře (bonus za čas) bez větších ztrát zdraví (pokud úroveň dokončíte s plným zdravím, získáte další bonus). Druhým typem jsou bonusy získané za dokončení hry na určitou obtížnost.

■ **10000 bodů** - V tréninku odemknete mód Pinhead Bowling, což jsou takové hodně upravené kuželky.
■ **20000 bodů** - V Gallery se vám odemkne nový filmeček s Vulturem.
■ **30000 bodů** - V Gallery se vám odemkne nový filmeček se Shockerem.
■ **50000 bodů** - Nekonečné sítě.
■ **Dokončení hry na obtížnost Easy** - Můžete hrát jako Peter Parker nebo v jeho původním zápasnickém obleku.
■ **Dokončení hry na obtížnost Normal** - Můžete hrát ve Spidermanově alternativním kostýmu.
■ **Dokončení hry na obtížnost Hero** - Můžete hrát jako Goblin. To je velmi zajímavé, protože příběh je úplně jiný a celé je to vlastně nová hra. Ovládáte Harryho Osborna, který vyšetřuje vraždu svého otce.
■ **V tréninku vyberte „basic combat" a poražte 59 nepřátel** - čeká vás souboj proti obávanému naolejovanému Pilounovi.

■ **Peter Parker má díkybohu tuhý kořínek, ale není nesmrtelný!**

CHEATY PRO PODVODNÍKY

girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideyho á la Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - nevyčerpatelné pavučiny
koala - odemknutí všech komb
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - pohled kamery z první osoby
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

PS1 Metal Slug X

Fenomenální arkádová střílečka na PS1 konečně vyšla i v Evropě. Zde je pár užitečných rad...

HODNOCENÍ COMBAT SCHOOL

Hodnost	Body	Hodnost	Body
Super Devil	1000+	Chief Warrant Officer	475+
General Of Army	990+	Warrant Officer	450+
Lieutenant General	890+	Sergeant Major	425+
Major General	780+	Master Sergeant	400+
Brigadier General	700+	Sergeant 1st Class	350+
Colonel	650+	Staff Sergeant	300+
Lieutenant Colonel	600+	Sergeant	250+
Major	575+	Corporal	200+
Captain	560+	Private 1st Class	150+
1st Lieutenant	550+	Private	100+
2nd Lieutenant	500+		

Cheat režim

Úspěšně dokončete hru v režimu Arcade Mission pro odemknutí všech levelů v režimech Arcade Mission a Another Mission.

Chat režim

Zvolte nabídku Combat School a v průběhu jejího nahrávání stiskněte opakovaně ⊡, dokud se neobjeví menu. Instruktorka se vás zeptá, zda si s ní chcete popovídat.

Rady do hry

■ Ve 2. misi najdete ve spodku jeskyně kostru. Rozbijte ji a najdete rubín (10 tisíc bodů). Okamžitě po jeho sebrání ale utíkejte!
■ Ve 3. misi můžete najít nejlepší zbraň v celé hře. Dostaňte se k prvnímu vozu s různými věci (měl by být přikryt bílou plachtou). Těsně před ním by měl být vězeň, kterého zachraňte a dostanete od něj Big Shotgun.
■ Stále zůstáváme ve 3. misi. Ve vlaku na začátku úrovně uvidíte vojáka sedícího v židli. Jděte k němu a zaútočte nožem. Až zemře, stále pokračujte v útoku a po chvíli se objeví předmět (ovoce nebo krystal).
■ Ve 4. misi je k nalezení laserová zbraň. Hned na startu vystřelte na auto, které je za vámi. Exploduje a laser je váš!
■ V 5. misi zničte třetí vůz vlaku, který projíždí. Použijte bomby a granáty. Zdaří-li se, uvnitř byste měli najít super granát.
■ V průběhu 4. a 5. mise zabijte aliena v podu. Ve většině případů byste měli dostat jednu z lepších zbraní, tedy buď Heavy Machine Gun, Laser Gun, Rocket Launcher nebo Enemy Chaser.

TIP 2

PS2 End Game

Dokončete hru pro odemknutí Arcade Mode volby v extra menu a Mirror Mode volby v arcade mode menu. Postupným dokončováním her se vám také v následujících hrách odemkne použití dalších zbraní.

PS2 Fantavision

Dokončete hru na normal a uložte ji pro odemčení volby Extra v menu. Dokončete hru na hard a uložte ji pro odemčení volby Extra 2 v hlavním menu.

PS2 Klonoa 2

Úspěšně dokončete hru a uložte si ji. Začněte novou a stiskněte R2 pro zobrazení statusové obrazovky, kde si můžete s použitím volby Vision Selector zvolit jakoukoliv úroveň!

PS2 Lotus Challenge

Úspěšně dokončete všechny úkoly pro Jacka a Zoe a dokončete na prvním místě všechny závody v ce-

PS1 Capcom Vs. SNK Pro

Chcete se stát nejlepším bojovníkem na světě? Zvolte si bojový styl, přečtěte si naše tipy a vzhůru do ringu!

ROLL!
Velmi důležitý aspekt hry! Roll provedete současným stiskem nízké pěsti a nízkého kopu. Hodí se především, pokud se potřebujete dostat z nebezpečného sevření v rohu.

OBRANA
Umíte-li číst soupeřovu hru, máte vyhráno. Pokud například nepřítel útočí obvykle z výskoku, načasujte správně svůj anti-air speciál a jste na dobré cestě k vítězství. Na zemi je zvolení správné taktiky komplikovanější a rozhoduje správná znalost svých a soupeřových speciálních pohybů.

PŘÍSTUP
Naprosto klíčový je pro úspěch ve hře zvolený způsob přístupu k soupeři. Jednoduše k němu přijít je samozřejmě riskantní. Vhodný je kotoul nebo výskok. Důležité je, abyste se k němu dostali co nejblíže a zasáhli jako první. Čím „hlouběji" u něj jste, tím efektnější kombo může následovat.

KOMBO
Základem útoku v každé správné bojovce je řetězení jednotlivých chmatů a *Capcom vs SNK* není jiný. Nejjednodušší je spojování běžných pohybů v rychlém sledu, například rychlé klepání na nízkou pěst, kdy soupeře třikrát udeříte, než odpadne. Dalším je tzv. kombo „dva v jednom" - zde je nutné ve správném okamžiku úderu stisknout jiné tlačítko a kombo úspěšně dokončit. Každá z postav má pak několik vlastních speciálních úderů, které se zadávají určitou kombinací. Například Ryu má speciální úder Hadoken, který provedete postupným zadáním ↓, ↘, → + pěst. Kompletní soupis naleznete v 54. čísle PSM a obsáhlejší návod přineseme i v příštím TipStationu.

PS2 Star Wars: Racer Revenge

Tohle je sice ta horší ze dvou nových *Star Wars* her, ale létání po Tattoine ve Speederu má fakt něco do sebe. Pár tipů a bonusů je tady:

Galerie obrázků
Vyhrajte na prvním „turné" v Tournament režimu pro odemknutí sekce Podracers v Galerii obrázků (Art Gallery). Vyhrajte druhou část (další čtyři závody) pro odemknutí sekce Pilots a vyhrajte třetí část (posledních pět závodů) pro odemknutí sekce Planets.

Všechny tratě
Nechcete-li používat cheaty a přesto si chcete zkompletovat sbírku tratí, vyhrajte Tournament režim. Pak se vám všechny příslušné tratě odemknou i v ostatních režimech.

Tajné postavy
Mladý Anakin - Pro odemknutí malé verze Anakina (Jake Lloyd) překonejte nejrychlejší čas v každém okruhu.

Sebulba - Vyražte ho v průběhu závodu. Pro odemknutí jeho varianty v prvním dílu zvítězte ve všech závodech Tournament režimu s normálním Sebulbou.

Watto - Překonejte nejlepší výsledný čas (tedy čas celého závodu na tři kola) pro všechny tratě.

Darth Vader - Vyhrajte Tournament režim buď s mladým Anakinem, Watto nebo Darth Maulem (musíte mít ovšem všechny tři odemknuty předtím, než odemknete Vadera).

lém šampionátu. Odemknete úplně všechna skrytá auta a dokonce reverse mode s obrácenými tratěmi.

PS2 Scooby Doo: Night Of 100 Frights

Změňte datum na PS2 pro speciální bonusy. 4. července uvidíte ohňostroje, 25. prosince sníh, 31. října velké překvapení na dveřích a 1. ledna jiné ohňostroje.

PS2 Smash Court Tennis

Hrajete-li proti počítači, před smečováním většinou protivník přeběhne na druhou stranu kurtu. Poté, co to udělá, zamiřte na původní stranu a máte velkou pravděpodobnost výhry míčku.

PS2 Unreal Tournament

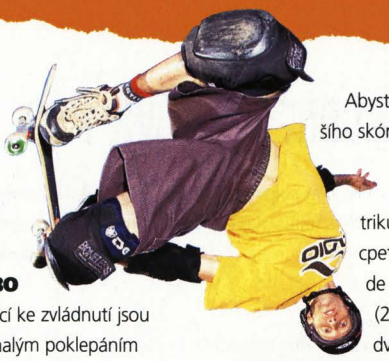
Po dohrání hry na obtížnost inhuman odemknete 7 levelů pro deathmatch a 4 levely pro capture the flag. Bohužel ale neodemknete žádné úrovně pro dva hráče.

PS2 Tony Hawk's Pro Skater 3

Pár jedinečných tipů na skateboardový sen.

SPECIALITY

Speciální pohyby jsou tím nejdůležitějším, chcete-li dosáhnout opravdu dobrého skóre, a navíc byste si je měli namapovat na ty nejzapamatovatelnější tlačítkové kombinace. Například je vhodné nastavit si grindy na ↑, ↓ nebo ↓, ↑ tak, abyste v případě nezdaru vždycky skončili alespoň v manuální otočce. Stejně tak si raději nastavte vzdušné triky tak, abyste začínali třeba stisknutím levého tlačítka. Náš redakční seznam nejoblíbenějších specialit, za než získáte velmi dobré skóre, si můžete prohlédnout níže. Možná dáváte přednost jiným pohybům a/nebo tlačítkům, ale my právě tuto sestavu považujeme za neocenitelný startovní bod pro všechny nováčky. Pro přístup do menu Edit Tricks hru kdykoliv pauzněte - a pamatujte si, že pro získání všech deseti slotů v seznamu speciálních triků musíte každou úroveň dokončit se 100 procenty. Snažte se vybírat klávesy logicky - speciální grindy na △, vzdušné triky na ○ - a okopírujte deafultní nastavení. A co je hlavní - nikdy neopakujte stejný speciál dvakrát, protože opakované pohyby vaše kombo znehodnocují. Střídejte vzdušné triky, flipy a flatlandy, což by mělo přinést maximální efekt.



ULTIMÁTNÍ SKRYTÉ KOMBO

Velmi důležitou věcí ke zvládnutí jsou i skrytá komba - malým poklepáním na tlačítka můžete prohazovat triky za chodu. My pro vás máme pár nových modifikátorů:

POČÁTEČNÍ POHYB: Jen Truckstand!

MODIFIKACE:

Truckspin (→, →, △)

Handstand (→, → + ○)

Pogo do Hair Flipu (L2 + R2 + △ při otočce) - funguje jen s R. Mullenem

Chcete-li ohromit kamarády nebo rodiče, zmáčkněte ←, ↓, △ pro Anti Caspar (hlavní konfigurace se může měnit podle vašich preferencí), pak →, →, △ a L2 + R2 + △ (při otáčení) pro poslední slovo ve flatlandovém kombu.

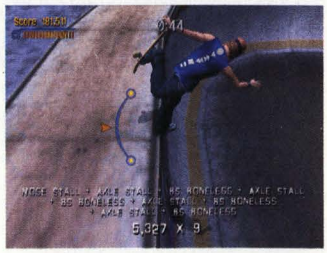
TAJEMNÁ KOMBA

Jak pracovat s multiplikátory a vyhnout se přitom srážkám za opakování? Ukážeme vám, jak na to.

Abyste dosáhli nejvyššího skóre, musíte nejdřív ovládnout základy. Čím víc triků do komba nacpete, tím vyšší bude jeho hodnota (26 triků znamená dvacetšestkový multiplikátor), takže na dlouhých kolejích rychle přeskakujte mezi grindy, používejte skrytá komba (jako třeba dvojité poklepání na ○ nebo □ během nose grindu) a mezi grindy VŽDYCKY dělejte flipy, abyste se vyhnuli jednotvárnosti.

Pracujte se všemi osmi směrovými tlačítky na D-padu, abyste pokaždé udělali pouze jeden od každého flipu. Triky se devalvují s každým dalším použitím. Dobré je začínat každé kombo nějakým individuálním pohybem, za nějž je extra vysoké skóre. Odstartujte z rampy do 900 Double Kickflip Mute Grab předtím, než přistanete do Revertu a zahájíte kombo (nebo jakýkoliv podobný pohyb kombinující flipy, rotace a graby). Pokud za tento první pohyb dosáhnete skóre 20.000 bodů, stačí vám pak provést deset různých triků v kombu pro 10x multiplikátor a skóre přes 200.000. Snadné, ne? Hledejte kruhové grindovací koleje/bazény - pokud umíte skrytá komba, můžete dosáhnout snadných bodů grindováním v kruhu a udržováním rovnováhy.

Pokud si chcete skóre ještě zvýšit, najděte half-pipe a pomocí revertů/manuálních otoček spojujte speciální vzdušné pohyby - než vám klesne rychlost, stihnete zhruba tři speciály a zajistíte si tak nejméně 50.000 bodů.



	TRIK	TYP	SKÓRE	TLAČÍTKA	POZNÁMKA
1	900	Vzdušný	6500	←, →, ○	Nejlépe hodnocený vzdušný trik ve hře je časově velmi náročný - proto ho aktivujte někdy ze začátku.
2	MISTY FLIP	Vzdušný	5000	←, ↓, ○	Je ze něj vysoké skóre, ale není tak časově náročný jako 900. Užitečný na malých rampách nebo když nemáte dostatečnou rychlost.
3	FS 540	Vzdušný	4500	←, ↑, ○	Podobný jako Misty Flip. Používejte ho tehdy, pokud se chcete vyvarovat opakování triků v kombech.
4	STALEFISH BACKFLIP	Vzdušný	4500	←, ↓, □	Opět ho využívejte hlavně pro získání vyššího skóre. Pokuste se dosáhnout extra rotace, za níž je velké množství bodů.
5	NOLLIE FLIP UNDERFLIP	Vzdušný	1400	←, ↑, □	Rychle proveditelný, snadno kombinovatelný s graby/rotacemi, pokud nemáte dostatečnou rychlost/výšku.
6	FANDANGLE	Grind	Různé	←, →, △	Rychlá grindová variace.
7	ROWLEY DARKSLIDE	Grind	Různé	↑, ↓, △	Vysoké skóre, rychlý na provedení - klíčové kombo garantující přistání v manuální otočce.
8	5-0 OVERTURN	Grind	Různé	↓, ↑, △	Rychlý na provedení, dobrý na přistání ve switchové manuální otočce.
9	BIGSPIN FLIP TO TAIL	Lip	Různé	←, ↑, △	Potřebujete jenom jeden Lip Trick, protože můžete použít modifikátory Hidden Combo, abyste se dostali ke zbytku.
10	ANTI CASPAR	Flatland	Různé	←, ↓, △	Opět potřebujete pouze jeden Flatland, protože s pomocí modifikátorů se dostanete i ke zbytku.

PS1 Tekken 3

Zatraceně stará, ale stále zatraceně dobrá a hlavně zatraceně hraná hra. Není divu, že si píšete o rady, jak porazit své sebevědomé přátele. Tady je pár tipů, ale nezapomeňte, že v téhle hře vám pomůže jen a jen trénink!

SKRYTÉ VĚCI

Pokaždé, když hru dohrajete do konce s jinou postavou, nejenom že se odhalí i její konec, ale také se seznámíte s tajnou postavou (je jich celkem devět). Zde máte jejich seznam, a to v pořadí, v jakém se objevují.

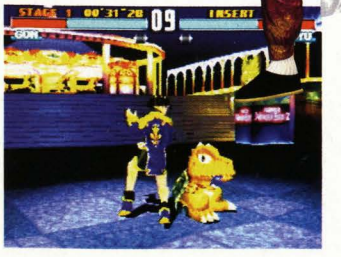
KOLIKRÁT JE TŘEBA DOHRÁT HRU	JMÉNA POSTAV
Jednou	Kuma
Dvakrát	Julia
Třikrát	Gun Jack
Čtyřikrát	Mokujin
Pětkrát	Anna
Šestkrát	Bryan
Sedmkrát	Heihachi
Osmkrát	Ogre
Devětkrát	True Ogre

Útočení

První věc. Svého zkušenějšího soupeře nezlikvidujete, budete-li pouze bezmyšlenkovitě mačkat nějaká tlačítka. Začněte tedy s jednou postavou a naučte se tolik chvatů, kolik si jich jen dokážete zapamatovat. Pak začněte pracovat na vlastních útočných kombech a naučte se zvládat ty nejobtížnější pohyby. Jakmile se vám to povede s jednou postavou, uvidíte, že to jde mnohem snáze i s ostatními atd.

Bránění

Minimálně stejně důležité jako útočení je i dokonalé zvládnutí obranných technik. Musíte se především naučit styl vašeho soupeře. Jakmile jej do detailů poznáte, uvidíte, že budete reagovat téměř automaticky: budete vědět, kdy se uhnout, odstoupit, přikrčit se a potom, jakmile se jenom na okamžik odkryje, přijít se zničujícím kombem.



Úkrok stanou

Zvládnete-li obranu, dalším krokem je úkrok stranou. Pokud jej použijete nečekaně, může soupeři způsobit vážné potíže, zcela jej rozhodit a vydat na milost vaší ofenzivě přicházející zezadu v podobě rány nebo chytu. Nicméně je třeba dávat pozor a úkrok pečlivě načasovat.

Přehozy

Chyt a přehoz protivníka nejenže dobře vypadá, ale také je to skvělá věc, chcete-li: a) dostat svého protivníka na zem za účelem dalších speciálních chvatů; b) změnit rytmus boje, což může být velice důležitá věc. Je to vlastně taková zdokonalená obrana: když na vás chce soupeř zaútočit, elegantně ustoupíte stranou a pohodlně ho chytnete a následně s ním provedete něco ošklivého.

Komba

To je ta nejvýživnější strava, kterou hra poskytuje. Každá postava zde má jistý počet chvatů, které, jsou-li provedené za sebou v určitém pořadí, není možné vůbec přerušit a vykrýt. Obyčejně se nazývají komba a je jich široká škála - od těch velmi jednoduchých až po téměř neuvěřitelná deseti- a vícekroková.

Obraty a protiútoky

Snad nejobtížnější chvaty, které ve hře existují (nikoli co se stiskávání tlačítek týče, nýbrž spíše v oblasti načasování). Nicméně obraty i protiútoky jsou velice důležité, zejména když se dostanete do vyšších úrovní hry. Cílem obou chvatů je zastavit nepřítelův útok, avšak jejich okamžitým následkem je přechod do útoku a úder na protivníka. Máme jedinou radu: trénujte je co nejvíce, jsou nejlepší.

Tréninkový režim

Po čase přijdete na to, že si nejlépe rozumíte s jednou nebo dvěma postavami a právě v tréninkovém režimu z těchto svých oblíbenců dostanete to nejlepší. Opravdu nikde jinde se nedozvíte, jak se ten či onen obtížný chvat vykonává.

Bojíte se výšek?

Vždy střídejte výšku vašich útoků. Máte tři různé výšky, z nichž si můžete vybrat - vysokou, střední a nízkou. Kombo, které kombinuje všechny tři, má mnohem větší šanci na úspěch, než kterékoliv jiné.

Obeznámenost s postavami

Snažte se naučit co nejvíce různých stylů a poznat co nejvíce postav. Budete-li se totiž úzkostlivě držet jenom jedné a také jednoho stylu, váš protivník velice záhy přijde na to, jak vás zlikvidovat. Snažte se míchat rozdílné typy, například boxery (Paul Phoenix, Bryan Fury) s typy, které se zaměřují spíše na boj tělo na tělo (King, Eddy Gordo), nebo typy vysloveně rychlými (Julia Chang, Ling Xiaoyu, Marshall Law).

NOVÁ POSTAVA

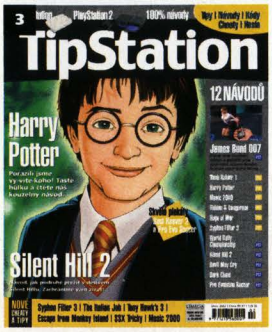
Mnoho lidí se mylně domnívá, že Tiger je úplně nová postava. Nikoli, je to pouze třetí kostým Eddyho Gorda - ačkoliv má samostatný (a skvělý) klipový konec. Tento kostým si můžete vybrat tehdy, podaří-li se vám hru dohrát se všemi ostatními postavami. Pak vám stačí pouze stisknout Ⓐ nebo ▶ a Eddy si jej už najde sám.

Beach Boys

Jedním z dalších jedinečných rysů této hry je bonusový režim plážového volejbalu, k němuž se dostanete, podaří-li se vám hru dohrát přinejmenším s deseti postavami - pravděpodobně na tento volejbal narazíte náhodou, až budete pátrat po skrytých postavách. Je to celkem zábava asi tak na půl hodiny, ale rozhodně to je něco nového. Lepší něco než nic, že?

Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU?
MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...



Třetí číslo, 12 návodů včetně *Harry Potter, Silent Hill 2, James Bond 007, Syphon Filter 3, Tomb Raider 1.*

Čtvrté číslo, 10 návodů včetně *Jak & Daxter, Soul Reaver 1 & 2, Tony Hawk's 3, Monsters Inc., GTA3.*

9 návodů včetně *Metal Gear Solid 2, Max Payne, Headhunter, ICO, Final Fantasy VI, Tomb Raider 2.*

12 návodů včetně *Metal Gear Solid 2, Half-Life, Red Faction, Maximo, Herdy Gerdy, Resident Evil 2.*

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

Alien Resurrection - PSM31, 33
Alone in the Dark IV - PSM41, TS5
Atlantis - PSM44
Breath of Fire IV - TS1
C-12: Final Resistance - PSM38
Colin McRae Rally 2.0 - PSM30
Crash Team Racing - PSM26
Dark Cloud - TS3, TS4
Dino Crisis - PSM29
Devil May Cry - TS3, TS4
Devil May Cry - TS4
Driver 2 - PSM34, 35
Dropship - TS5
Duke Nukem: Land of the Babes - PSM42
Evil Dead - PSM40
Extermination, TS2
Fear Effect - PSM25
Fear Effect 2 - PSM38
FIFA 2002 - PSM46, TS2
Final Fantasy VI - TS5, PSM50
Final Fantasy VIII -PSM23, 24
Final Fantasy IX - PSM36, 37, 38
Grand Theft Auto 3, TS2, TS4
Gran Turismo 2 - PSM24, 26, 27
Gran Turismo 3 - TS1, TS2
Harry Potter - TS, PSM48
Hidden & Dangerous - TS3
Headhunter - TS5
Hogs of War - TS3
ICO - TS5
In Cold Blood - PSM30, 31
ISS Pro Evolution 2 - PSM40
Italian Job - PSM45
Jak & Daxter - TS4
James Bond 007 - Agent Under Fire - TS3
Legacy of Kain: Soul Reaver - TS4
Legend of Dragoon - PSM39
LMA Manager 2002, TS2
Mat Hoffman's Pro BMX - PSM41, TS1, TS2
Medievil 2 - PSM28
Metal Gear Solid 2 - TS5
Max Payne - TS5
Monsters, Inc. - TS4, PSM49
Music 2000 - TS3
Onimusha: Warlords - TS1
Parasite Eve 2 - PSM36
Panzer Front, TS2
Pro Evolution Soccer - TS3
Resident Evil - TS1
Resident Evil Code: Veronica X, TS2
Resident Evil 3: Nemesis - PSM26, 27
Roswell Conspiracies - TS1
Sillent Hill - PSM20
Simpsons Wrestling - PSM39
Sheep, Dog 'N' Wolf - PSM44, 43, TS4
Silent Hill 2 - TS3
Soul Reaver Legacy of Kain - PSM21
Soul Reaver 2 - TS4
Spider-Man 2 - PSM46, TS 2
Syphon Filter 2 - PSM28
Syphon Filter 3 - TS3, PSM47
Technomage, TS2
Tekken Tag Tournament - TS4
Tenchu 2 - TS1
Time Crisis 2, TS2
Tomb Raider - TS3
Tomb Raider 2 - TS5
Tomb Raider Chronicles - PSM33
Tony Hawk's Pro Skater 2 - PSM35
Tony Hawk's Pro Skater 3 - TS4, PSM48, PSM49
Vagrant Story - TS1
Vanishing Point - PSM38
Wipeout Fusion - TS5
World's Scariest Police Chases - PSM42
World is not Enough - PSM34
World Rally Championship - TS3
X-Men: Mutant Academy - PSM45

ARCHIV PSM & TIPSTATION

TELEFONICKÉ OBJEDNÁVKY: 02/8387 1640

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 230 Kč u posledních pěti čísel, 190 Kč u starších čísel, každé čtvrté je navíc zdarma. Cena TipStation je 80 Kč. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O. BOX 104, 170 04 Praha 7, a pak již jen čekejte na naši zásilku...

☐ *PSM3*	☐ *PSM29*	☐ *PSM 46*
☐ *PSM11*	☐ *PSM30*	☐ *PSM 47*
☐ *PSM13*	☐ *PSM34*	☐ *PSM 48*
☐ *PSM16*	☐ *PSM35*	☐ *PSM 49*
☐ *PSM14*	☐ *PSM36*	☐ *PSM 50*
☐ *PSM15*	☐ *PSM37*	☐ *PSM 51*
☐ *PSM18*	☐ *PSM38*	☐ *PSM 52*
☐ *PSM21*	☐ *PSM40*	☐ *TIPSTATION 1*
☐ *PSM22*	☐ *PSM 41*	☐ *TIPSTATION 2*
☐ *PSM23*	☐ *PSM 42*	☐ *TIPSTATION 3*
☐ *PSM24*	☐ *PSM 43*	☐ *TIPSTATION 4*
☐ *PSM26*	☐ *PSM 44*	☐ *TIPSTATION 5*
☐ *PSM28*	☐ *PSM 45*	☐ *TIPSTATION 6*

Jméno: **Město:**

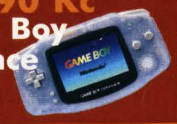
Ulice: **Telefon:**

PSČ: **Podpis:**

GAMECUBE™

7 990 Kč

Game Boy Advance
~~3 990 Kč~~



Pokémon Mini
1 990 Kč

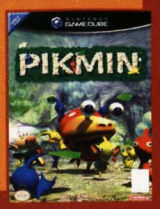
Playstation 2
11 990 Kč

Game Boy Color
2 990 Kč

Nintendo 64
1 490 Kč
SLEVA !!!

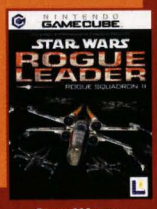
3 190 Kč
PS One

GAMECUBE



Pikmin
1 999 Kč

Spiderman: The Movie
1 999 Kč



Star Wars: Rogue Squadron 2
2 199 Kč

International Superstar Soccer 2
1 799 Kč

GAME BOY ADVANCE

F14 Tomcat
1 299 Kč

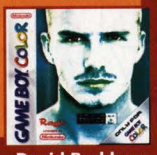
Boxing Fever
1 299 Kč

Hot Wheels Burnin' Rubber
1 299 Kč

Dark Arena
1 499 Kč

GAME BOY COLOR

Construction Zone
999 Kč



David Beckham Soccer
1 699 Kč

Stunt Track Driver
999 Kč

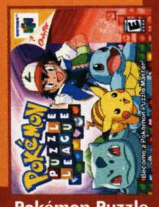
Legend of Zelda: Oracle of Season
1 799 Kč

NINTENDO 64

Int. Superstar Soccer 2000
799 Kč

Mario Golf
799 Kč

Mario Party 3
999 Kč



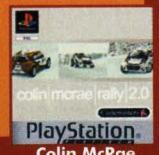
Pokémon Puzzle League
999 Kč

PSone™

Spec Ops: Stealth Patrol
599 Kč

Spyro: Year of The Dragon
799 Kč

Crash Bash
799 Kč



Colin McRae Rally 2
599 Kč

PlayStation®2

Unreal Tournament
499 Kč

Final Fantasy X
1 799 Kč

F1 2002 (EA)
2 199 Kč

Medal of Honor: Frontline
2 199 Kč

GAME CUBE PAK = 9 990 Kč

konzole GC + hra Wave Race + hra Luigi's Mansion

ušetříte 1 998 Kč

GAME BOY ADVANCE PAK = 5 990 Kč

konzole GBA + hra F-Zero + hra Kurukuru Kururin

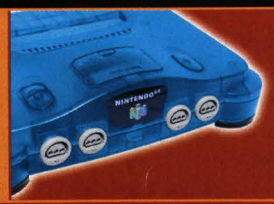
ušetříte 1 598 Kč

GAME BOY COLOR PAK = 3 990 Kč

konzole GBC + hra Pokémon Pinball + hra Pokémon Trading Card Game

ušetříte 998 Kč

NINTENDO 64 PAK = 2 990 Kč



konzole N64 + dvě libovolné hry pro N64

skvělá cena

PS ONE PAK = 4 390 Kč

konzole PS One + hra Bug's Life + hra Wipeout 3

ušetříte 1 198 Kč

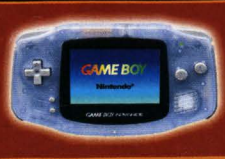
PLAYSTATION2 PAK = 13 990 Kč

konzole PS2 + hra Air Blade + hra Wipeout Fusion

ušetříte 1 598 Kč

NINTENDO PAK 9 990 Kč

konzole GC + konzole GBA



ušetříte 1 990 Kč

PRODEJNY Q-SHOP:

Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Zábavní Centrum ČČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídeňská 100, 619 00 Brno

On-line obchod na www.qshop.cz

Q-shop

Zasíláme na dobírku do 48 hodin - tel. 02 / 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro PC, konzole Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz

Uvedené ceny jsou včetně DPH

Rayman 2: The Great Escape

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PSM30 - 8/10

Elegantní, nápaditá a dobře promyšlená komiksová adventura, která má v rukávu přehršli triků.

Ten, kdo se domnívá, že tato hra je jen obyčejné chození po raymanovském světě, se brzy přesvědčí, že to zdaleka není všechno.

Po úvodní animaci se nacházíte s kamarádem v cele. Jediná cesta ven vede větrací šachtou, a tak musíte nejprve prorazit kryt. To provedete pomocí mezerníku. Vyletí ohnivá koule a kryt zmizí. Pak už jen vstupte do šachty.

Po skončení úrovně se dostanete do menu, kde se skokem přenesete do další úrovně. Můžete se zde i přesunout do předchozích úrovní. Čísla v závorce v následujícím popisu úrovní značí počet Lumsů, které musíte získat, a beden, které musíte rozbít. Jen na okraj, nepodařilo se nám nalézt úplně všechny Lumsy, takže hru nedohrajete na 100%, pokud se budete řídit výhradně podle našeho návodu. Alespoň však máte prostor pro tvůrčí hraní. Dejte nám vědět, pokud jste hru dohráli se vším všudy.

1. The Woods Of Light (5/2)

V první úrovni je to lehké. Seznámíte se s ovládáním a principem této hry. Máte za úkol získat pět Lumsů a rozbít dvě bedny. Po dopadu vidíte před sebou na zemi kamennou desku. Jděte k ní a jakmile se přiblížíte, dostanete nápovědu. Těchto desek si všímejte po celé hře, protože na ně budete často narážet a bez jejich pomoci byste nemohli hru dohrát. Takže po nápovědě pokračujte vodou k první kleci. Je zde i první Lums a po jeho sebrání rozbijte klec (1/1). Otevře se propadlo a můžete pokračovat dál. Zde postupujte směrem nahoru a po cestě najdete 3 Lumse (4/1). V blízkosti třetího je na zemi známá deska a z ní vyskočte nahoru a vytáhněte se na ochoz. Opět deska, která vás naučí ovládat uši. V dáli vidíte tři kamarády a snažte se k nim přeskočit. Ve výskoku pomalu doplachtěte na druhý kraj. Po animaci pokračujte dál a mezi skalisky narazíte na posledního Lumse (5/1). Pak vyskákejte mezi skálami nahoru a zde zlikvidujte druhou klec (5/2).

2. The Fairy Glade (50/7)

Dostanete se k hluboké vodě a naučíte se plavat a potápět. Dejte se proto doprava a skočte do vody. Zde se potopte a plavte do jeskyně, před kterou je modré světlo. To je blahodárný kyslík a chodbou se dostanete až do jeskyně, kde je klec. Po jejím rozbití získáte zlatého Lumse (5/1) a vydejte se rychle ven. Zde vylezte na ostrůvek a skočte na houbu. Ta vás vyhoupne na spodní stranu padlého stromu (6/1) a po něm přeručkujte až na plošinu. Z ní se dostanete k rybníčku, kde je ale nebezpečné plavat, a tak ho přeskákejte po listech. Rybě se buď vyhněte, nebo ji sestřelte. Na konci se otočte doprava a vyskákejte až nahoru. Cestou se dostanete až k vypínači, který otevře dveře na spodní mýtině. Z provazové lávky seskočte na strom a na konci sestřelte klec (8/2). Pak se vydejte do otevřeného průchodu a vyhněte se po straně nebezpečné vodě. Než vstoupíte na provazovou lávku, uvidíte v dálce plovoucí barel a to je

váš cíl. Vylezte nahoru, z delší plošiny skočte do dálky a použijte helikoptéru. Dopadnete na převis a z něho na barel, který se dá do pohybu. Projedete se po jezírku (9/2) a skončíte u cestičky. Vyjděte tentokráte až úplně nahoru a vyskočte na pohybující se plošinu a z ní do jeskyně. Po stromě se vyšplháte nahoru k východu a pak se sklouznete skluzavkou. Zde, když se podíváte dokola, uvidíte klec. V této fázi hry ji však nejde sebrat, protože se sem vrátíte z 10 levelu. Na stěně je réva a po té přeručkujte až na druhou stranu (10/2). Po animaci se dostanete k pirátovi, který po vás hází ohnivé koule, a tak rychle utíkejte vlevo do jeskyně. Zde na jezírku je pár Lumsů (13/2) a pak vylezte po žebříku (14/2) nahoru, kde je klec (20/3). Vraťte se ke střílejícímu pirátovi a uprostřed mýtiny najděte dřevěnou desku. Postavte se na ni a těsně před dopadem střely utečte. Otevře se průchod do podzemí, kam skočte. Přes bedny přeskákejte na druhou stranu a dál po pavučině nahoru. Přitom si dejte pozor na padající kameny. Nahoře jsou dveře, které rozstřelte a jděte až na mýtinu, kde je nepřátelský pirát. Zničte ho a jděte do místnosti se spícím pirátem. I toho zlikvidujte, seberte sud ze země a vraťte se do předcházející sekce. Zde jsou okované dveře, které rozbijete sudem, jenž nesete. Za dveřmi je klec (25/4). Vraťte se do místnosti se sudem, vylezte po síti ke stropu (27/4) a skočte do průlezu. Dostanete se do místnosti, kde se na dně nachází síť, která slouží jako trampolína a přes ní přebíhá laser. Vyhněte se mu a střelte do vypínače. Pak vyskočte do otevřeného průchodu. Narazíte na posledního spí-

cího piráta, který hlídá vypínač. Zlikvidujte piráta, střelte do vypínače a dole se odjistí laserové dveře. Přeskočte zábradlí a projděte dveřmi. Přeskákejte trojitý laser a u rozbité lávky seskočte vlevo dolů (29/4). Vydejte se jedinou cestou a dojdete k nějakému zařízeni. Seberte sud a jděte po lávce. Zařízení po vás hází koule a těsně než k vám přiletí, vyhoďte sud a kouli sestřelte. Musíte to stihnout, než sud dopadne, abyste ho stačili chytit, a rychle postupujte co nejblíže k zařízení. Pak na něj sud hoďte. Rozbijete první zábranu a stejně to udělejte i s druhou a třetí. Tím je Ly volná a umístí purpurový Lums mezi rozbitý most. Vylezte po síti nahoru a postavte se na kraj lávky. Zapněte houpačku a jakmile vás to přehoupne na druhou stranu, přeskočte dál. Tím se dostanete přes toto místo a můžete se vydat chodbou dál a na konci mezi sloupy nahoru (31/4). Dostanete se k potrubí, které mizí někde dole, a vy se musíte pomalu snášet (35/4). Těsně nad příčnou trubkou zlikvidujte piráta na potrubí. Je zde i klec (38/5). Pak už jen dopadněte dolu na lávku a pryč odsud. Dostanete se na kouzelnou mýtinu s víry. Postavte se do prvního, vyskočte a zapněte helikoptéru. Postupně si vyhledávejte nejbližší víry a dostanete se nahoru ke známému purpurovému Lumsu. Přitom sbírejte všechny normální Lumse (48/5). Nahoře zapněte přenašeč a přehoupněte se na ochoz. Zde je klec (48/6) se skřítkem, který vám po osvobození ukáže východ z tohoto levelu. Zbývající 2 Lumse a 1 klec seberete až později v 10. levelu.

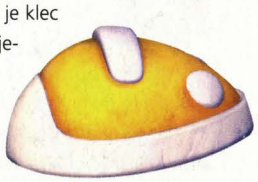
3. The Marshes of Awakening (50/5)

Seskočte na list a z něho na potopený strom. Po něm dojdete (1) až k pavoukovi a ten vás po rozhovoru pošle nazpátek. Vraťte se na listy, přesně přeskákejte až k síti a po ní přelezte doleva. Za sítí je lávka a na ní přeskočte a sestřelte bednu ve vodě. Osvobodíte draka Ssssama a stlačením mezerníku se rozjedete po vodě. Musíte si dát pozor na protivníky a přitom sbírat Lumse a bedny. Všimněte si hlavně toho v tunelu. Než se dostanete do druhé části, musí skóre ukazovat 25 lums a 4 bedny. Zbytek pak seberete ve druhé části.

4. The Bayou & The Walk of Life (50 + 50/7)

Hned na začátku si skočíme udělat jednu podúroveň. Dejte se doleva do kamenného kruhu a vyskočte k Ly. Tím se dostanete do docela lehké podúrovně, kde je jediným cílem následovat Ly a přitom sebrat 50 Lumsů. Až to budete mít, vraťte se v menu znova do 4. úrovně a tentokrát se dejte skokem na plošinu před vámi (pozor, plovoucí plošiny se na konci potápějí!). Ta vás odveze do blízkosti pontonu a z něho přeskočte na kořen a rozbijte klec (2/1). Další plošina vás doveze k soutěsce (5/1) a po žebříku se dostanete k vypínači. Ten sestřelte a sklopí se lávka. Na lávky si dejte pozor, protože dlouho nevydrží, a tak je rychle přeskákejte až na pevnou zem (11/1). Hned za rohem narazíte na spícího piráta, takže pozor na něj (11/2). Z klece se uvolní purpurový Lums a s jeho pomocí se dostanete přes vodu (16/2). Na konci přeskočte na kořen a sestřelte klec pod vámi (18/3), pak na lávku a rychle na pevnou zem (26/3). Zde pomocí Lumsu přeskočte do jeskyňky (29/4) a pak hned nazpátek. Pak přes lávku (33/4) a na pevné zemi se otočte. Uvidíte schovanou klec (35/5) a pokračujte do místa, kde dojde k nahrávání hry. Ocitnete se před kořenem, na který skočte, na konci se natočte trochu doprava (38/5) a pak pokračujte až k pirátovi. Po jeho zlikvidování střelte do vypínače, čímž vysunete most. Z něho pak na lávku s nepříjemnými sudy, které přeskakujte a tak pokračujte až za roh (41/5). Dostanete se k mostu, kde je vlevo vypínač (42/5), který vysune most k dosahu purpurového Lumse.

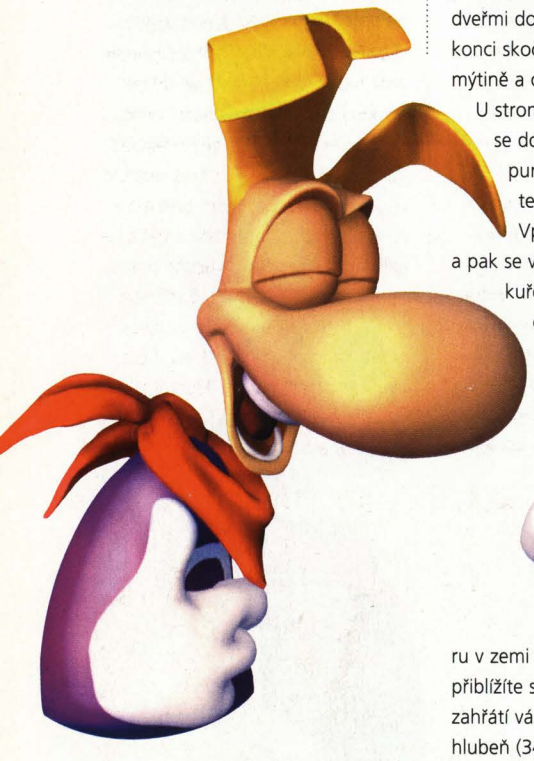
S jeho pomocí se dostanete do chodby, ve které hlídá nepříjemný buchar. Rychle pryč od něj až do místnosti s kyvadly (43/5). Před nimi je vypínač, kterým vypnete lasery na konci a pak rychle přeběhněte až do druhé chodby. Zde pozor na sudy a na konci uhněte doleva. V místě, kde padají sudy, je klec (44/6) a po jejím sebrání jděte na trampolínu. Uvidíte další klec, ze které osvobodíte skřítka, a vyskákejte až nahoru (50/7), kde mise končí.



5. The Sanctuary of Water and Ice (50/2)

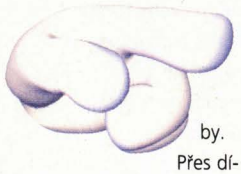
Hned na začátku si dejte pozor na kraby a piráta. Toho taky co nejrychleji zlikvidujte a pak se porozhlédněte po břehu. Najdete molo a na jeho konci klec (3/1). Po rozbití se vydejte do skal a projděte soutěskou (9/1). Ocitnete se ve vodě, kde se potopte. Někde na dně je díra a tou se dostanete do jeskyňky, kde je klec. Tu opět rozbijte, vraťte se na původní místo a vylezte u sítě (20/2). Vylezte nahoru a skočte na

druhou stranu (23/2). Dostanete se na planinu a zde najděte sudy (28/2). Sud hoďte na dveře a v místnosti seberte barevnou kouli. Tu pak umístěte na patřičný barevný jehlan a celé to proveďte i s druhými dveřmi a druhou koulí. Otevře se vám průchod a dostanete se ho haly, kterou oběhněte dokola (40/2). Pak teprve vstupte do nebeské brány. Následuje překrásný sjezd, ve kterém je ale nelehké sebrat všechny Lumse. Cesta končí u vodopádu (49/2) a před sebou vidíte protivníka a purpurový Lums. Protivník se nedá zlikvidovat, ale musíte rychle přeskákat mezi Lumsy. Skákání opakujte, dokud se nedostanete na druhou stranu. Přitom protivníka zabije krápník. Jakmile jste na druhé straně, dejte se ještě před vodopádem doprava a oběhněte vodopád (50/2). Pak už projděte vodopádem a level je u konce. Splněním tohoto levelu jste získali i vaši první masku.

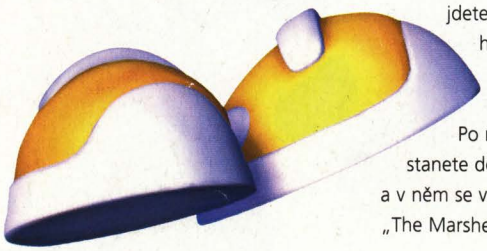


6. The Mehir Hills & The Cave of Bad Dreams (50 + 50/8)

Jste na malé mýtině, ze které není teoreticky úniku. Vlevo jsou tři kameny a mezi nimi propadlo, které se dá otevřít vypínačem, jenž najdete za osamělým kamenem. Zapnutí vypínače otevře propadlo a dole najdete klec (5/1). Po pavučině se dostaňte nahoru. Teď přijde ten hlavní fígl, který vám pomůže se dostat přes močál. Kuře, které proti vám utíká, nestřílejte, ale dejte se před ním na útěk. Za chvíli mu dojde dech a to je okamžik si ho osedlat. Pak se s vámi dá na úprk a vy ho můžete řídit. Nasměrujte ho proti dveřím vpravo a těsně před nárazem z kuřete seskočte. Za dveřmi je druhá klec (10/2). Pak přeskočte zábradlí a dostanete se ke dvěma pirátům. Po jejich zlikvidování projděte mezi nimi a najdete další klec (15/3). Vraťte se do místnosti, kde jste bojovali s piráty, a vydejte se dveřmi do chodby, kde na jejím konci skočíte dolu. Octnete se na mýtině a oběhněte strom (16/3). U stromu je houba, s jejíž pomocí se dostanete na strom a purpurovým Lumsem se přenesete na dřevěný ochoz (17/3). Vpravo uvidíte klec (20/4) a pak se vraťte dolu. Osedlejte si kuře a vydejte se strastiplnou cestou (31/4). Na jejím konci kuře opět nasměrujte na dveře vlevo. Seberte sud a jděte se podívat do chod-



by. Přes díru v zemi se dostanete tím, že se přiblížíte se sudem k pochodni a po zahřátí vás to katapultuje přes prohlubeň (34/5). Jestli se vám nepodařilo dveře rozbít, použijte sud a dojdete (35/5) k pirátovi, který hlídá vypínač na dveře. Zapněte ho a dostanete se ke svému příteli. Po rozhovoru s ním se dostanete do hlavního menu a v něm se vraťte do 3. levelu - „The Marshes of Awakening". Zde



přeskočte na kořen a vydejte se do místa, které jste předtím nemohli projít. Teď už vás to pustí dál a máte před sebou cestu, kde musíte sebrat 50 Lumsů.

Hned na začátku je purpurový Lums (1) a dostanete se až na druhý pevný výstupek. Z něj skočte na lebky, ale moc se nezdržujte, protože se potápějí. Z poslední skočte na zeď (2) a znova na lebky až na pevnou cestu s rukou (3). Odsud přes purpur na zeď (4) a pak na přemostění (5). Skočte na pilíř a pak na další a stále dál až na pevnou zem. Pozor, pilíře se pod vaší váhou potápějí! Pokračujte tunelem (7) až ke stěnám, které se přibližují. Mezi nimi nahoru (8) a jste opět na pevné zemi. Přeskočte na plošinu dole (11), kde umístěte kouli na jehlan a skočte dolu do otevřeného průchodu (16). Dostanete se k dvěma jehlanům. Na levé straně je ochoz a po něm se dostanete na rozcestí. Nejdříve jsem se dal vpravo a cestou došel až ke žluté kouli (22). Kouli pak seberte a házejte ji před sebou na místa, kam pak přeskočíte. Tím se dostanete až na plošinu, odkud jste začínali, a tam kouli umístíte na jehlan. Teď se vydejte levou cestou. Je docela krátká a získáte druhou kouli (25). Po umístění se otevře tlama a vy vstupte dovnitř (30). Odstřelte krystal a seskočte dolů. Následuje skluzavka mezi krystaly, které musíte sestřelovat a přitom sbírat Lumse (45). Pak vás čeká nelehká zkouška. Protivník proti vám vystřelí pár ohnivých koulí a pak začne s lebkami. Zlaté pravidlo zní, že po zasažení lebky vašim výstřelem zůstane na chvíli stát a to stačí na to, abyste na ni skočili a rychle zasáhli další lebku. Takto se dá přeskákat až na pevnou zem. Obluda před vámi uteče trochu dál a vše se opakuje (50), dokud se nedostanete k pokladu. Tam následuje zrádná otázka, zda si chcete poklad nechat, nebo ne. Pokud ano, objeví se End (naštěstí se znovu vrátíte k pokladu). Odpovězte proto ne a hra pokračuje. Opusťte level „The Marshes of Awakening" a jděte znova do 6. levelu a to až do místa, kde jste se rozešli se svým kamarádem. Dáte mu nápoj, on rozrazí zeď a další cesta je volná. V další hale před branou použijte purpurový Lums a dostanete se ke kleci (38/6). Pak teprve na ochoz a projít za bránu, kterou otevřete vypínačem. O další cestu se postará kamarád a vy následně sejděte ze schodů. Prohlídněte si pořádně mýtinu a než nasednete na kuře, najděte obě klece (48/8). Pak se s kuřetem vydejte na cestu do cíle (50/8).

7. The Canopy (50/4)

Máte před sebou relativně lehký level. První boj tomu ovšem nenasvědčuje, protože musíte zabít nepříjemného pavouka. Pak se vydejte po pavoučí síti až na plošinu (16/0). Zde se otočte a vystřelte do protilehlé zdi. Střela se odrazí a zasáhne klec pod vámi (18/1). Pak se vydejte chodbou dál, díru přeskočte na pavučinu (20/2) a následně skočte do

další díry. Dostanete se nad útesy a pokračujte po lávce před sebou. Jakmile na ni vstoupíte, objeví se pirát. Po jeho zlikvidování dojděte na konec lávky (23/2) a zde vystřelte na vypínač. Tím uvolníte přítele a můžete se vrátit na pevnou zem a vydat se boční lávkou. Kamarád tam už čeká (25/2) a uvolní laserovou mříž. Až se uvolní průchod, seskočte dolu (26/2). Na ochozu je prapodivná rostlina. Postavte se do její blízkosti (30/2) a kamarád z ní vzápětí vytvoří pěkné vznášedlo. Tím se dostanete na druhou stranu (33/2), kde sestřelte strom v záplatách, aby vznikl most pro přítele. Pokračujte dál až k hořícímu přemostění (35/2). Kamarád to uhasí a můžete dál. Za mostem číhá pirát, po jehož zlikvidování dostanete silnější střely. Jděte dál až do místa, kde se zjeví pirátská loď. Střílí po vás dělové koule a následně se objeví pirát. Boj to je při troše pozornosti lehký (37/2). Vraťte se pro kamaráda, který vám za to následně otevře průchod dál. Za dveřmi čeká pirát a vy se následně ocitnete na mýtině (41/2). V rohu jsou bedny, po nichž vyskákejte nahoru. V dáli je klec - sestřelte ji a vysbírejte Lumsy, kteří jsou i na ochoze, na nějž se dostanete pomocí purpurového Lumse (48/3). Pak se postavte opět ke zvláštní kytce a počkejte na kamaráda, který z ní udělá maskování. Pak teprve oklamete bezpečnost u dveří a dostanete se dál. V místnosti ještě narazíte na klec a jste na konci levelu (50/4).

8. Whale Bay (50/4)

Projděte jedinou možnou cestou a narazíte na „obrněného" piráta. Zlikvidovat ho není lehké - kryjte se rohem a vždy jen vykoukněte a střelte. Jakmile ho zlikvidujete, vraťte se do první místnosti a skočte do akvária. Proplavte pod vodou (1/1) do druhého akvária a střelte do vypínače. Tím se otevře průchod dál. Zde pod sítí najdete trochu energie a pod druhou pár Lumsů (5/1). Přes druhou síť se dostanete dál k vraku lodi. Zlikvidujte piráta a po barelech se dostanete dovnitř. Otvorem přeskočte na druhý ochoz a otočte se. Uvidíte vypínač, kterým vypnete lasery a cesta dál je volná. Vede přes sudy (10/1) až k vodě, kde zabijte piráta a sudem rozbijte dveře (10/1). Přes palmy a purpurový Lums se pak dostanete dál. Skočte do vody a vlevo je pod vodou průplav. Tím se dostanete do chodby a z ní do velké místnosti, kde když vyjdete po schodech nahoru, najdete vypínač, kterým uvolníte rybu z vězení. Pak si osedlejte kuře a s jeho pomocí rozbijte dveře, jež jsou na konci stoupání (17/1). Dostanete se do chodby, kde je klec (27/2) a z ní do vody k osvobozené rybě, kterou následujte. Ryba sem tam vypustí vzduch a ten stačí k dodání potřebného kyslíku. Doplavete tak až do vraku (29/2) a v něm vyplavete na vzduch. Na druhé straně se dostanete opět do vody a vyšplháte po síti nahoru. Před vrcholem je jeskyně, kam se jděte podívat (32/3). Pak se vraťte k lodi a vylezte po stožáru nebo po síti nahoru. Musíte se dostat až do koše (37/4). Pak se vraťte přes purpurový Lums na ráhno, z něj na vodní skluzavku a do jeskyňky, kde je závěr levelu (50/4).

9. The second sanctuary of stone and fire (50/8)

Máte před sebou nejrozlehlejší a asi nejtěžší level této hry. Seskočte dolu na pevný bod nad lávou a z něho dál na pevnou zem. Zde zlikvidujte piráta a přes trampolínu se dostanete nahoru na věžičku. Zde na poslední plošině rozstřelte záklop a uvolníte purpurový Lums. Přes něj se dostanete na první plošinu (1/0) a pak znova přes něj dolů na břeh. Otočte se a rozstřelte další záklop na věžičce. Vraťte se přes Lumse nazpátek na věžičku a zjistíte, že se zde objevil další purpurový Lums. S jeho pomocí se dostanete na nejvyšší podlaží věžičky (2/0). Pak se vraťte dolů na břeh a pokračujte jedinou možnou cestou. Musíte zlikvidovat dalšího piráta a další cesta vás dovede k pavučině a na jejím začátku uvidíte modrou kouli. Střelte do ní, spadne do lávy a nezničí se. Výstřely pak můžete řídit směr její jízdy. Pokračujte proto proti proudu. Dostanete se k věžičce, kde jste již byli (3/0), a pokračujte dál až na mýtinu se stromem. Modrou kouli hoďte na jehlan a dostanete se opět na ochoz. Zde je další koule, kterou hoďte na špičku válce. Pak rychle pod ní, abyste ji chytli. Totéž ještě jednou. Zde kouli položte pod díru ve skále a dostanete se do jeskyně s klecí (8/1). Při zpáteční cestě uvidíte ve výšce otvor (9/1), kam skočte. Protivníka se zbavíte tak, že na něj hodíte modrou kouli - on přestane vidět a naopak se postaví tak, že se dostanete nahoru, kde je klec (14/2).

Vraťte se do místa, kde jste se poprvé setkali s modrou koulí. Sestřelte ji a přes ní se dostanete na pavučinu (15/2), po které pokračujte dál až na pevnou přepážku. Za ní je další koule, a tak pokračujte po ní. Na konci vyskočte na ochoz, pak dál nahoru až na pěknou mýtinu. Zde hoďte kouli do lávy a rozhodněte se pro další směr cesty. Jedna vede přímo na konce mise a druhá provede ještě jednu odbočku. Já se dal odbočkou, takže jsem se pustil proti proudu. V hale vyskákejte přes bednu na levý pilíř. Tím můžete sestřelit bednu (16/3) na druhém pilíři a pak se teprve výstřely pokuste projít branou. V další cestě pokračujte pomocí krápníků (18/4), až se dostanete k pilířům, které po výstřelu udělají cestu. Pokračujete dál až do místa, kde se ponton zastaví. Přeskákejte na poslední „schodiště", pak nahoru (21/5) a opět na první. Průcho-

dem vyjdete nad posledním schodištěm a přes purpurový Lums do boční chodby. Zde pokračujte pomocí pontonu a krápníků ke schodišti. Z něj se dostanete do místnosti se 3 dveřmi. Začněte s prostředními dveřmi (25/6) a naposledy s levými. Číhá tam pavouk a za ním na vás čeká známé kuře. Celá trasa je dost dlouhá a párkrát musíte skočit. Nejzákeřnější je, že na konci musíte naopak přidat. Dostanete se na útesy (27/6) a seskočte dolů. Jistě to zde poznáváte, takže se dejte po proudu dolů, až k pirátovi, kterého zničte. Pak vyskočte na výstupek a projděte po plošinách až ke kleci, kterou jste viděli u piráta (32/7). Pak se po plošinách vraťte a z poslední přeskočte do otvoru u skály. V této hale je zákeřný bojácný nepřítel. Není lehké ho zasáhnout a mně se podařilo, že většinu životů jsem mu sebral odrazem střel od zdi. Jakmile ho zlikvidujete, objeví se koule - na tu pak skočte a s její pomocí se dostanete na ochoz, kam se jinak nedá vyskočit. Dojděte až na místo, kde se propadnete (33/7). Koule vás unáší lávou k prvnímu vodopádu (34/7) a pak k druhému. Za ním vyskočte na břeh (35/7) a podívejte se do výklenku. Pak pokračujte lávou dál až k chodbě, za kterou je hluboká propast s pilíři. Seberte žlutou kouli, hoďte ji na pilíř před sebe a skočte za ní. Tak se i s koulí dostanete do další chodby a z ní do svatyně, kde ji umístíte na patřičný jehlan. Poblíž je otáčivá brána a vy proskočte jejím horním otvorem a dostanete se ke skluzavce. Následujte purpurový Lums (36/7) a vy se znova dostanete do svatyně, ovšem tentokráte jste v její horní části. Vlevo je modrá koule, kterou hoďte dolů (37/7). Seskočte za ní a umístěte ji na modrý jehlan - socha se dá do pohybu. Na ni vyskočíte (38/7) pomocí purpurového Lumsu a ona vás přenese přes lávu. Přeskočte na schodiště a vyjděte nahoru (39/7). Před sebou máte konec mise a dostanete druhou masku.

10. The Echoing Caves (50/7)

Hned na začátku se zbavte piráta a po schodech se dostanete k vypínači. U něj je lávka a z ní přeskočte na střechy, z kterých se dostanete na útes. Zde skočte do díry v zemi a dole pak do vody. Vodou proplavte do druhé jeskyně a zapněte druhý vypínač. Pak se vraťte - protivníka se zbavíte pomocí modrého plodu a můžete pokračovat po síti nahoru (5/0). Seskočte na planinu a mezi skalami projděte k propasti. Přes pilíře přeskákejte na druhou stranu a za stromem seskočte dolů. Zde se zbavte piráta a zapněte třetí vypínač. Na druhé straně je pak tlačítko, s jehož pomocí vysuňte z vody výstupky, po kterých se dostanete na útes a pak dál po síti nahoru. Před sebou uvidíte vznášející plošiny

a přes ně (10/0) se dostanete na náhorní plošinu. Zde pomocí tlačítka otevřete dveře a za nimi najdete poslední vypínač. Pak už seskočte (15/0) dolů a jděte do podzemí, kde rozbijte dveře sudem (15/1). Pak seberte další sud a postavte se k ohni. Barel vás přenese (18/1) k věži. Věž pořádně prohlédněte (23/2) a pomocí sudu pokračujte dál. Musíte sledovat, kde jsou žluté Lumsy, čímž se dostanete do chodby, která je vlevo nahoře (30/2). Z ní se dostanete nazpátek do 2. levelu. Jděte až na most a sestřelte modrý plod. S jeho pomocí se dostanete až k zátarasům a dál pokračujte po pavoučí síti a sloupech až k domku. Vchod je pod propadající se lávkou. Zde narazíte na spícího piráta a klec (tím jste sebrali poslední klec a 2 Lumse, které vám chyběly ve 2. levelu). Pak teprve dojděte k židli, kde spal pirát, a jste zpátky v 10. levelu. Seskočte dolů a protivníka se zbavte tím, že ho utopíte. Vezměte sud a přelejte vodu přímo do vypínače - dveře na chodbě se otevřou. Za dveřmi je klec (30/3), kterou dostanete sudem, a pak pokračujte opět sudem dál (33/3). Skončíte na lávce u průchodu, za kterým je pirát. Vlevo je pak síť, která vede ke kleci (34/4). Potom se vraťte k lávce, střelte do tlačítka a rychle to oběhněte až k sudu (35/4). Pokračujte dál se sudem (42/4) až k síti. Pak rychle doleva k dalšímu sudu a s ním na lávku (44/4) u díry ve stěně. Zde vyskočte na střechu (45/5) a najdete klec. Pak už jen dojděte do závěru levelu.

11. The Precipice (50/6)

Tato část nemá žádné tajné části a dá se říct, že jediný úkol je projít celou část pod palbou pirátské lodi. Návod je popisován mezi zelenými Lumsy. Dejte se podél skal (1/0) po lávce, pak přibudou sítě a purpurový Lums a na konci vás čeká viditelná klec (4/1). Stejnou cestou stále dál (5/1) a pokračovat až k vypínači (10/3), kde vejděte do chodby. Pokračujte po lávce nad vodou a kolem věže. Dostanete se na trampolínu a stále nahoru až na lávku, po které se kutálejí sudy. Ty přeskákejte a zlikvidujte piráta (18/4). Za pirátem je vypínač a nahoře je další (20/5). Po jeho zapnutí se přiblíží plošina a po ní se dostanete do další oblasti (25/5). Další lávka a její cíl je otvor ve skále (26/5). Stoupněte si nad propast a plachtěním sledujte žluté Lumse až na plošinu (40/5). Po ní se dostanete do průchodu a na pevnou zem. Zde musíte čelit jak pirátovi, tak lodi. Jakmile se zbavíte piráta, jděte se podívat na ochoz nad klecí (50/5) a teprve pak se pomocí klece (50/6) dostanete z tohoto levelu.

12. The Top of the World (50/2)

Utečte protivníkovi a rychle nasedněte do křesla. S ním pak pojedete po koleji, ze které nemůžete nikam spadnout, ale musíte se vyhýbat překážkám. Cesta je rozdělená zeleným Lumsem na dvě části. V první docílíte určitého počtu Lumsů (16/0) a ve druhé taky (33/0). Dojedete až do chodby, kde za rohem čeká nepřítel, a pak pokračujte chodbou dál (34/0) až do velké haly. Tu pořádně prohlédněte (40/1) a pak se podívejte po síti nahoru o patro výš (48/2). Vraťte se do spodní haly, seberte sud a s ním se dostaňte

přes pohyblivou plošinu do chodby, kde rozbijte dveře. Podívejte se dolů (49/2) a následujte skřítka (50/2) až do cíle levelu.

13. Sactuary of Rockand Lava & Walk of Power (50 + 50/7)

Hned na začátku se otočte ke svatyni Ly a udělejte si lehkou podúroveň. Musíte Ly následovat a přitom sbíral žluté Lumse (50). Po zdárném skončení se dostanete znova do původního levelu. Vydejte se po lávce a přes síť na ponton. Ten vás zaveze k další lávce a po ní nahoru přes purpurový Lums do okna. Z něj seskočte na cestu a dál až na lávku. Pod ní je klec (0/1). Pokračujte po lávce až na velkou planinu a tu celou projděte (5/1). V další hale je pod ochozem klec (10/2), kudy se dostanete do další části. Zde přes síť (13/2) do chodby, kde se otravných kořenů zbavíte výstřely. Dostanete se k fialovému vznášedlu (16/2) - skočte na jeho vršek. Vznášedlo se dá do pohybu známou cestou s kořeny. Dejte si pozor na klec, která je za zástěnou a po zdárném proplutí chodbou se dostanete do podzemí (20/3). Opět přeskočte na vznášedlo a až vám na konci zmizí, začněte plachtit a přistaňte na plošině (25/3). Po výstupcích se dostanete na pevný trojúhelník - z něho sestřelte klec a přeskočte oheň (29/4). Na konci ochozu střelte do tlačítka a přeskočte na ochoz. V další části se dostaňte na středovou otáčivou plochu (32/4) a v momentě, kdy je proud lávy přerušen, proběhněte na druhou stranu a prozkoumejte celou síť (36/4). Pak přeskákejte až nahoru a sestřelte klec (40/5). Po aktivaci tlačítka se otevřou dveře a o kousek dál ještě jednou (42/5). Prohlédněte si síť vlevo za dveřmi

(44/5) a sejděte dolů (48/6). Pak už jen zdárně dojděte až ke kleci (48/7) a jste u cíle.

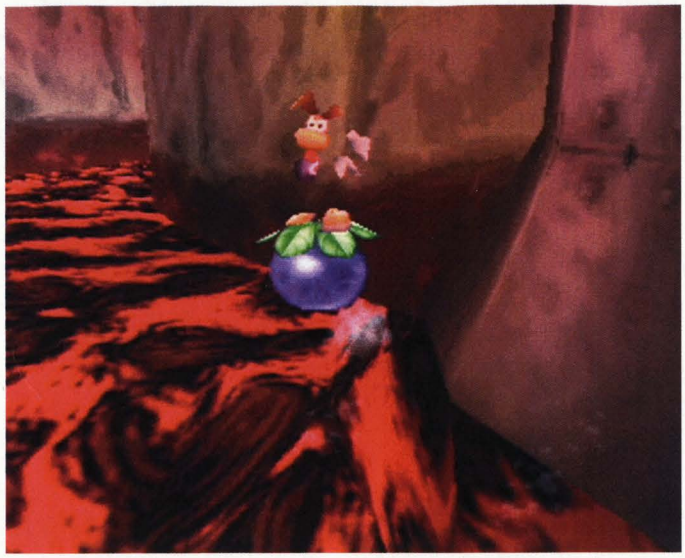
14. Beneath the Sanctuary of Rock and Lava (50/4)

Tento level vypadá zpočátku velmi náročně, ale není to až tak těžké. Umíte totiž ze začátku létat. Přeleťte zábradlí, vespodu rozstřelte průchod a dostanete se na lávku, na jejímž konci je klec (3/1). Vraťte se na začátek, proleťte otvorem ve středu místnosti a pokračujte mezi ostny (4/1). Dostanete se do chodby s průvanem, kudy proleťte až k průchodu (5/1). Pokračujte ke stěně z ostnů (6/1) a prostřelte průchod. Za ním je lávové pole a další průchod. Hlídejte si levou stranu a přistaňte na plošině (9/1). Po chodníku sejděte dolů (15/2) a odstřelte průchod v podlaze odrazem od krystalu nad ním. Propadněte se dolů, proleťte mezi vodopády lávy (19/2), až se dostanete do chodby s tekoucí lávou. Stěny jsou plné ostnů a jakmile uvidíte nalevo otvor, rychle vlezte do něj (23/2). Prohledejte celý prostor (33/4) a pak se vraťte do větrné chodby. Tak se dostanete k ohnivému protivníkovi (44/4). Dejte se

před ním na útěk a jakmile doběhnete k pavučině, vyskočíte a můžete sestřelit krápník. Pak opět rychle dál. Toto opakujte celkem 3x. Pak je protivník zničen a vy se pomocí Lumse můžete dostat nahoru na lávku. Po ní se dostanete k díře, do které skočte. To je konec levelu a dostanete zároveň třetí masku.

15. Tomb of the Ancients (50/6)

Seběhněte ze schodů, skočte na plošinu a v místnosti (4/1) zapněte vypínač. Proběhněte přes pláň do kruhové místnosti (10/1) a skočte dolů, kde je vypínač. Po pavučině nahoru a po pilířích do okna ve stěně. Tak dojdete až na křižovatku, kde se dejte doprava - vzadu za náhrobkem je vypínač. Pak se vraťte a dejte se



do haly naproti. Zde se po pavučině dostanete na stožár, kde je další vypínač. Opět se vraťte na rozcestí a po pavučině nahoru, kde přeskákejte po pontonech a dál po síti nahoru, kde je hrob, do kterého skočte. Dostanete se k mříži, která se dá zvednout výstřelem do mechanismu na pravé straně. Přeskočte na ponton a s jeho pomocí se dostanete k pavučině. Vylezte nahoru a tlačítkem vypněte laser. Dostanete se k dalšímu pontonu a pavučině a skončíte na lávce se sudem, který vás přenese přes vodu k otvoru v horní části stěny (13/1). Projděte trubkou a dostanete se k dalšímu sudu a opět přes vodu. Zde je pod lávkou klec (23/2). Propadněte se na ponton, z něho na pavučinu a na další ponton (24/2). Při plavbě uvidíte na pravé straně purpurový Lums a síť. Tímto způsobem se dostanete ke kleci (34/3). Pak pokračujte dál až k bráně. Pak po pavučině nahoru, kde mechanismem otevřete propadlo a vy po pontonu doplavete k dalšímu molu (40/3). Zde se dejte nahoru a sudem rozbijte dveře (50/4). Přes zábradlí na síť a zapnutím vypínače se dostanete do haly, kde je vězněn váš kamarád. Na zádech má ovladač, který musíte zničit. Zapnutím tří tlačítek aktivujete modrý laser a přes něj kamarád vždycky upadne. To je okamžik, kdy na něj začnete střílet a ovladač můžete zničit. Jakmile se vám to podaří, skočte mu na záda a sestřelte klec (50/5). Tím jste v cíli levelu.

16. The Iron Mountains (50/3)

Hned na začátku se rozhlédněte po okolí (6/0) a přejděte do druhé haly, kde je otáčivé kolo a 2 vypínače (12/0). Po jejich zapnutí skočte do středu kruhu. Přes vodu se dostanete do chodby a na velkou louku. Na louce (16/1) zapněte vypínač a projděte průchodem. Zde se vydejte po síti nahoru a pak seskočte z útesu dolů do vody. Postupně se tak dostanete až do balónu (19/2). Vydejte se na planinu a z ní po bedně do stavby. Celou ji prohlédněte (24/3) a přes další bednu jděte ke kuřeti. Proběhněte s ním až k bazénu a zde přeběhněte dva vypínače. Tím se otevřou vrata a vy můžete ven ke slepici, která vás bude honit a povalí při tom pár kamenů (26/3). Pak si to namiřte k věži ve vodě. Vevnitř se dostanete dál přes purpurový Lums (31/3) a to až k lodi. Dostanete za úkol objet čtyři doly a zachránit děti. Po zdárném splnění dostanete 4. masku a je konec levelu.

17. The Prison Ship (94/0)

Závěrečný level se vyznačuje tím že Lumsy nejsou nikde moc schované, ale přesto není lehké je sebrat. Nebudu popisovat přesný postup, protože ten je víceméně dost jasně dán a při té rychlosti, která je potřebná, byste stejně nestačili sledovat návod a ještě hru. Já sám jsem to hrál stylem „co nejdříve do cíle" a teprve v dalším opakování jsem se snažil vše vysbírat. Přeji vám tedy pěkný zážitek z tohoto levelu a šťastné dohrání celé hry.

Zbyněk Chomát

Rayman Rush

Tahle kombinace závodní hry a plošinovky vyžaduje s postupujícími levely více a více vaší pozornosti, takže s chutí do toho...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** PSM51 6/10

Docela hezká grafika, ale hra samotná nenabízí nic nového a zajímavého.

Princip této hry je velmi jednoduchý. Základním módem je Championship, ve kterém vyhráváte přístup k dalším úrovním (výhrou zpřístupníte vyšší úroveň ve stejném prostředí). Ostatní módy jsou zpestřením a prostředkem, jak získat další postavy (při vítězství v daném počtu závodů všech typů se vám postupně zpřístupní čtyři další postavy).

Pokud vyhrajete na okruhu Time Attack, zpřístupní se mód Lums, ve kterém musíte posbírat všechny světlušky a ještě vyhrát. Pokud se vám to podaří, otevře se vám na okruhu poslední mód, kterým je Target Mode. Zde získáváte čas sestřelováním motýlů a vaším hlavním cílem je dokončit tři okruhy v daném časovém limitu.

V následujícím návodu najdete popis všech okruhů ve hře. Pokud tedy budete na některém z nich váhat, která cesta je výhodnější, najdete zde náš názor podložený poctivým testováním. Samozřejmě ale nemůžeme vyloučit možnost, že právě vám bude vyhovovat ta druhá cesta.

ZONE 0

Water Canyon

Toto je nejjednodušší okruh hry. Je dobré se na něm naučit všechny základy. Hned na začátku máte několik urychlovačů, které musíte bezpodmínečně používat (zbesile mačkejte △), jinak budete zbytečně ztrácet čas. Za nimi jsou velké schody s konstrukcí na lezení. Napravo od nich jsou dva přepínače, kterými zapínáte trampolíny. Díky nim snadno vyskočíte první dva velké schody (nedržte směr dopředu, aby se vaše postava nechytila při výskoku konstrukce). Ten třetí musíte bohužel překonat klasickým způsobem (pokud zmáčknete při lezení ⊗, tak vyskočíte až nahoru).

Proudy vody pod vodopádem se snažte přeskákat po ostrůvcích a dávejte si pozor na valící se sud. Kousek za vodopádem vás čeká úsek viděný z boku. Je dobré první část překonat po vyšší plošince s urychlovačem a potom spadnout (pozor na valící se sudy). Za chvilku dorazíte k plůtkům, které musíte přeskočit z přesně dané vzdálenosti (pokud skočíte moc brzy nebo moc pozdě, tak do nich narazíte). Potom už stačí jen sjet po skluzavce a vyhnout se všem zpomalujícím výstupkům.

Electric Tunnel

Následující okruh je také jednoduchý a krátký. Také zde je těsně za startem několik urychlovačů, ale jsou mezi nimi nepříjemné překážky (je lepší je oběhnout než přeskočit). Za nimi je tlačítko spouštějící větrák, kterým můžete odfouknout protivníka před vámi.

Po chvilce doběhnete k vysoké stěně, na kterou vyskáčete po trampolínách. Přepínačem můžete změnit polohu třetí trampolíny (opět je to výhodné, pokud je protivník před vámi). Nad stěnou je začátek jednoduché skluzavky, na které nejsou žádné záludnosti.

Na úseku viděném zboku se vyplatí hned na první trampolíně vyskočit nahoru a pokračovat po plošinkách. Jsou zde urychlovače a horní cesta navazuje na následující rampu. Posledním úsekem jsou urychlovače, jejichž polohu můžete měnit přepínači (nezapomeňte využívat také urychlovače, které jsou schovány za překážkami uprostřed trati). Pokud se vám podaří využít všechny urychlovače a budete poctivě mačkat △, urychlí vás to až do cíle.

First Ruins

Využijte všechny urychlovače za startem a oběhněte všechny překážky. Potom vás čeká trocha nepříjemného skákání přes překážky. Následující schody jsou naštěstí velmi tolerantní, co se načasování týká.

Nyní stojíte před prvním rozhodnutím tohoto okruhu. Můžete buď přeskákat po několika plošinkách a na konci využít trampolínu (za ní můžete využít kroužky pro cestu vzduchem), nebo spadnout dolů a překonat propast po dně se dvěma urychlovači (pozor na zpomalovací bažinu). Lehce rychlejší je při precizním provedení pád dolů a využití urychlovačů. Ty eliminují pomalé lezení po konstrukci na druhé straně propasti. Skákání přes plošinky se může občas nevyplatit.

Za propastí využijte urychlovače a čeká vás další volba cesty. Rychlejší je ta levá, kde vyskočíte trampolínou až téměř nahoru (trampolínu můžete přesunout přepínačem). Potom už totiž jedete po rychlé skluzavce, kdežto pravou cestou musíte běžet a za urychlovačem je zde překážka.

Poslední volba vás čeká za mezičasem. Opět je jednoznačně rychlej-

ší obtížnější cesta horem. Vyskočte po trampolíně nahoru a udržte se na úzké skluzavce bez mantinelů. Na jejím konci přeskočte na nakloněnou skluzavku, po které překonáte nepříjemný úsek před cílem.

Na konci můžete využít přepínače na změnu směru urychlovače. Pokud se vám ho podaří přepnout těsně před vaším protivníkem, může ho to stát vítězství.

Canopy

Na tomto nejobtížnějším okruhu první zóny vás čeká rozhodnutí hned na začátku. Můžete se totiž vydat buď jednodušší cestou spodem, nebo pokoušet štěstí na cestě horem. Ta je velmi obtížná a budete zde muset využít také závěsných kroužků. Pokud se vám ovšem bude dařit, můžete zde hodně získat (vzduchem překonáte nepříjemný úsek s lávou). Na cestě spodem si uvolněte urychlovače přepínačem (nebo znepříjemněte cestu vašemu sokovi) a lávové jezírko překonejte po plošinkách.

Následujte stěna, po které pravidelně padají sudy. Musíte přesně vyčíhat okamžik, kdy se schovat na straně (vyplatí se radši počkat, než dostat sudem po hlavě). Také nezapomeňte na stěně skákat, protože se potom pohybujete výrazně rychleji.

Za můstkem následuje velké lávové jezero. Sklouzněte rovnou na trampolínu vlevo na samém kraji jezera. Potom se držte cesty vlevo a při troše štěstí se lávy ani nedotknete. Až vyskáčete nahoru, použijte nejvyšší trampolínu a vyskočte na ochoz se skluzavkou. Je to mnohem rychlejší než cesta s překážkami vpravo.

Na závěrečné skluzavce se nejprve držte na jedné ze stran a překonejte tak tři příčné překážky. Potom už jen stačí zapamatovat si polohy výbušných sudů a oklikou se jim vyhnout (to je bezpečnější, než se spoléhat na střelbu).

ZONE 1

Dawn Sand

Hned po startu využijte tří pohodlně umístěných urychlovačů, jejichž směr můžete otočit přepínačem vpravo (pokud nejste ve vedení). Namiřte si to přímo k nejbližší trampolíně a skočte doleva těsně ke skále. Nejspíš se jenom chytíte, ale velmi rychle se dostanete nahoru.

Bezpečně nejrychlejší cesta dál totiž vede po stoupající římse na skále vlevo. Z ní přeskočte na sloup. Nyní vás čeká rozhodující skok. Musíte se totiž s pomocí kroužku dostat na sloup na druhé straně. Dál už bude opět stačit normální skákání přes několik děr. Krkolomný úsek končí pohodlnou klouzačkou (na konci se nezbrzděte o vodní hladinu).

Za klouzačkou se opět držte skály vlevo a využijte urychlovače na rampě nad přepínačem (ten ovládá trampolínu vedoucí na římsu dál vlevo). Vyskočte pomocí trampolíny na římsu s urychlovači a absolvujte celý dlouhý úsek podél skály.

Za další zatáčkou je třetí přepínač. Tím můžete vypnout trampolínu, která se ovšem hodí. Pomocí ní totiž vyskočíte na úroveň kroužků, po kterých se bezpečně dostanete přes velkou vodní plochu. Něco podobného budete absolvovat také v cílové rovince. Zde si ovšem musíte na první kroužek vyskočit.

Forest Jump

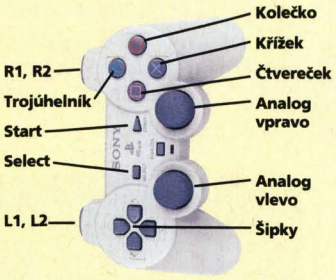
Na startu tohoto okruhu strojíte před rozhodnutím, kterou cestou se vydat. Ta pravá je sice delší, ale je na ní více urychlovačů a méně bažin. Ve výsledku je tedy o něco rychlejší než ta levá.

Po spojení obou cest je před vámi vysoká stěna s trampolínou. Pomocí té vyskočte co nejvýš (nedržte pohyb směrem dopředu, jinak se brzy chytíte konstrukce na stěně). Nahoře střelte do přepínače, kterým natočíte plošinky před vámi do horizontální polohy. Přes ně se dostaňte až ke skoku na kroužek, který vidíte před sebou (můžete na něj skočit už z první nebo druhé plošinky). Po kroužcích se dostanete až k další stěně s padajícími sudy (můžete se krýt po stranách.

Nahoře vyběhnete až ke kmenu dutého stromu, kterým musíte propadnout až na klouzačku dole (hned po vstupu do dutiny běžte doleva a proleťte kolem můstků, které by vás zbytečně zbrzdily).

Doběhněte až k další stěně s trampolínou (můžete ji vypnout přepínačem). Nahoře střelte do přepínače, který vám natočí plošinky vodorovně. Po nich přeskákejte přes propast až na druhou stranu (pád by vás stál spoustu času). Potom už zbývá jen vyběhnout po rampě se sudy do cíle.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Křížek » Skákání
Čtvereček » Střelba (chytání kroužků)
Trojúhelník » Speciální akce

Nebulous Tower

Kousek za startem je několik plošinek, jejichž pozice se dají měnit přepínačem na levé stěně (vhodné k matení protivníka). Snažte se dostat na nejvzdálenější a nejvyšší plošinku, ze které můžete využít kroužek a dostat se na rampu vysoko nad zemí. Přeběhněte ji a přeskákejte tři malé plošinky nad bažinou. Z poslední nebo předposlední plošinky skočte tak, abyste se s využitím kroužku dostali na další dlouhou rampu. Pokud běžíte spodem, můžete přepínačem měnit polohu těchto plošinek.

Když máte to štěstí a jste na rampě, můžete s pomocí kroužku přeskočit rovnou na nejnižší rampu na vysoké věži. Po té musíte vyskákat a vylézt až na vrchol, kde skočíte do díry s několika překážkami (řetězy a trubka). Dole se tlačte co nejvíce dopředu a získejte tak výhodu při dopadu na skluzavku.

Pod skluzavkou vás za rohem čeká velmi důležitý úsek okruhu. Na této rovince je několik urychlovačů, které se dají několika tlačítky natáčet směrem na stěnu. Pokud prohráváte, můžete tak svému soupeři pěkně zatopit. Pokud ovšem vedete, musíte si dávat velký pozor, protože náraz do zdi vás stojí spoustu času.

Poslední překážkou před cílem jsou velké schody, které při vyrovnaných závodech můžou rozhodnout o vítězi. Velmi důležité je naučit se při skákání ničit agresivní kořeny. Zvlášť ten třetí totiž vyžaduje speciální grif. Velmi špatně se zasahuje a je pár metrů od cíle.

Lava Factory

Na startu před sebou vidíte tři laserové paprsky. Pokud střelíte do přepínače vlevo, můžete je uvést do pohybu. Potom je ale o něco těžší je překonat. Za nimi doběhnete k bažině, ve které vidíte jedinou trampolínu. Zkuste pomocí prodlouženého skoku doskočit až na ní, protože bažina vás zbrzdí víc. Potom vyskákejte po dalších dvou trampolínách až na vrchol vysoké stěny.

Zde uvidíte tři překážky a tři urychlovače. Přepínačem na levé straně můžete překážky přesouvat ze strany na stranu (opět pouze pro zbrždění protivníka). Za rohem uvidíte rozcestí, na kterém je opět volba zcela jasná. Daleko výhodnější je totiž levá strana, kde jsou pouze urychlovače a překážky. Na rozcestí je přepínač, kterým můžete posouvat překážky za strany na stranu (pokud vedete, tak si na to dejte velký pozor).

Na konci úzké rovinky si to zamiřte k levému okraji, kde vidíte v rohu trampolínu. S její pomocí vyskočte na ochoz s urychlovačem. Držte se na horní cestě a přeskakujte všechny mezery. Díky tomu se bezpečně dostanete přes dva obří lisy, pod kterými není radno spoléhat na štěstí.

V následujícím úseku se bude rozhodovat o úspěšnosti kola. Po zdolání vysoké stěny se dostáváte na sérii plošinek, kde jsou urychlovače a koření. Musíte tedy skákat a s dostatečným předstihem také střílet. Pokud se vám podaří úsek překonat, stačí jen dobře sjet po zatočené skluzavce a máte vyhráno. Úsek odtud do cíle už je velmi jednoduchý. Pokud byste ovšem na skluzavce spadli, máte stále ještě možnost na některé z trampolín vyskočit nahoru (dole opravdu nemáte sebemenší naději na dobrý čas).

ZONE 2

Thousand Waterfalls

Hned po startu se snažte dostat k pravé stěně. U té je několik plošinek a před nimi trampolína (přepínačem můžete plošinky otáčet). Vyskákejte po plošinkách a z té poslední skočte na nejbližší kroužek. Po těch překonáte nepříjemný úsek se zpomalující vodou (z posledního si trochu zalétejte).

Vyskákejte po stěnách s konstrukcí pro lezení (trampolíny vysunete přepínači) a nahoře se vyhněte koulím z kanónů. Potom vás čeká úsek viděný z boku. Na

něm se musíte držet pokud možno nahoře (jednu mezeru musíte přeskočit s pomocí kroužku). Kovové čelisti přeskočte (pokud skočíte na ně, tak vám nic neudělají) a nakonec se dostanete až k přeskoku na skluzavku.

Skluzavka má několik zatáček a přerušení. Je ovšem stále o něco málo rychlejší než dolní skluzavka, na které jsou schody (na těch se velmi špatně odhaduje vhodný čas pro skok). V druhé části horní skluzavky budete také muset využít několika kroužků (menší mezery zkuste překonat bez nich). Na konci skluzavky vás čeká cíl.

Zenith Harbour

Využijte dvou urychlovačů a na konci rovinky vyskákejte po bednách směrem doprava. Tam přepínačem vypněte lasery uzavírající malé dveře a na konci rampy skočte na létající kroužek. Díky tomu si ušetříte cestu přes velmi nepříjemnou bažinu.

Seběhněte dolů a bude vás čekat nakloněná rovina s valícími se sudy. Prostor mezi nimi není příliš bezpečný, tak je zkuste oběhnout zprava nebo přeskákat. Za rohem použijte urychlovací rampy a rychle přeběhněte úzký můstek. Za dalším rohem pro jistotu střelte do přepínače a zničte tak dva velmi citlivé sudy před sebou (pokud mezi nimi někdo je, tak ho to určitě nepotěší).

U stěny s konstrukcí střelte do přepínače a vysune se trampolína, díky které se nahoru dostanete bez lezení. Dalším zajímavým úsekem je bažina se dvěma velkými plošinami (těmi se dá pomocí přepínače otáčet). Zde je velmi rozumné pokusit se chytit kroužků, které vás urychlí a eliminují vliv otáčení plošinami.

Posledním rozhodujícím místem je rozcestí s přepínačem. Ani neuvažujte o cestě vlevo, protože je delší a horší. Skočte tedy do velkého okna vpravo a přeskákejte přes několik překážek až ke skluzavce k poslednímu urychlovači. Za rohem už vás čeká cíl.

Dark Sewer

I na tomto okruhu je za cílem několik urychlovačů. Jsou ovšem velmi nepříjemně umístěny mezi překážkami (nepoužívejte ⏏). Snažte se proplést k rampě u levé stěny. Vyběhněte po ní a prostřílejte se kořeny až na druhou stranu, kde začíná dlouhá skluzavka s mnoha sloupy. Pod ní si vyberte jakoukoliv ze dvou cest (obě vyjdou nastejno).

Vylezte na vysokou stěnu a pokračujte až k části se zeleným slizem. Plošinkami nad ním můžete hýbat přepínačem vlevo, ale moc tím stejně nezískáte. Po chvilce doběhnete k urychlovačům s pohyblivými překážkami. Při troše cviku je prolétnete jako nic (rozhodně neskákejte).

Poslední úsek uvidíte z boku. Vyplatí se spíše horní cesta, kde je hned na začátku urychlovač. Pokud chcete svému sokovi pěkně zavařit, můžete několika přepínači změnit směr urychlovačů (při dobrém načasování ho to určitě nepotěší). Pak už jen zbývá závěrečná skluzavka.

Pipe Maze

Hned za startem si můžete vybrat ze dvou cest. Pravá je možná o něco rychlejší, ale pokud se vydáte vlevo, můžete přepínačem odstranit trampolínu vpravo (tím tuto cestu znemožníte). Každopádně po chvilce se obě cesty spojují a vy se musíte přes kroužek dostat na skluzavku uprostřed.

Nyní stojíte před volbou, zda jet po visuté skluzavce, nebo zůstat na zemi. Tentokrát je o něco rychlejší překvapivě ta snadnější cesta. Zůstaňte tedy radši na zemi a vyhýbejte se všem barelům a překážkám. Je jich tu sice spousta, ale na horní skluzavce byste museli přeskakovat mezery a držet přesný směr v zatáčkách.

Prokličkujte po urychlovačích mezi kanónovými koulemi a doběhněte ke stěně s laserovými paprsky. Pokud chcete protivníkovi pěkně zatopit, tak přepínačem uveďte paprsky do pohybu. Vám to sice také ztíží cestu, ale pokud hrajete proti počítačovému protivníkovi, tak vám to rozhodně pomůže.

Po seskoku do chodby s plošinkami se pokuste zachytit kroužku vpravo. Z něj přeskočte na druhý a pak rychle na skluzavku, kterou se dostanete až k cíli. Zde je spodní cesta podstatně pomalejší a naučit se cestu přes kroužky je proto velmi důležité.

Jakub Holý

PlayStation Magazín

Nejupřímnější recenze ■ Nejlepší návody ■
Nejčerstvější novinky ■ Nejnadupanější demo CD

Tento měsíc:

Rozsáhlé téma o Formula 1 Arcade ■ Exkluzivní recenze Capcom vs SNK Pro ■
Odhalení nových her včetně Pink Panther, Rainbow Six a Black & White ■
■ Skvělé CD se třemi plnými Yaroze hrami ■ PS2 novinky a recenze ■ Soutěže o ceny

Číslo 53 právě v prodeji

2002 FIFA World Cup

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** EA Canada ■ **RECENZE:** PSM51 - 6/10

Zase jedna nepovedená fotbalová hra.

Jak vyhrát světový šampionát v kopané? To vědí jenom Brazilci a magazín TipStation, který se s vámi navíc o své tipy rád podělí...

1) PŘIHRÁVKY

A. Krátká přihrávka

Kombinace ve středu hřiště musí být maximálně přesná a precizní. Nikdy nepřihrávejte na náhodu. Sledujte radar a mějte neustále přehled o tom, kde se nacházejí vaši hráči. Stiskněte ⊗ a zároveň natočte analogovou páčku ve směru zamýšlené přihrávky. Sílu stisku volte uvážlivě, pokud je spoluhráč jen pár metrů od vás, je nesmysl poslat mu prudkou přihrávku, kterou bude těžko zpracovávat. Pokud má před sebou volný prostor, přihrajte mu do běhu.

B. Dlouhá přihrávka

Provádí se opět stisknutím ⊗. I tentokrát je důležité sledovat postavení svých hráčů a nepřihrávat na obsazeného borce. Využijte okamžik, kdy se útočník nebo krajní záložník odpoutá od svého strážce, a pošlete mu dlouhý pas. Pokud budete mít štěstí, projde až k němu a vznikne přesilová situace.

C. Centr

Centry jsou (bohužel) nejčastější přihrávkou v téhle hře, takže je potřeba si je natrénovat. Provádějí se stiskem tlačítka ◻ a pochopitelně i zde je velmi důležitá síla stisku. Pokud stisknete tlačítko příliš, centr přetáhnete a je po akci. Nezapomeňte korigovat směr pomocí analogové páčky. Centr můžete v pohodě zakončit hlavičkou nebo volejem (◎).

D. Narážečka

Narážečka je smrtící útočná zbraň. Musíte ji ovšem volit ve správných případech, kdy je mezi hráči dostatek volného prostoru: ideální je použít ji proti jedinému obránci, pokud je prostor přehuštěný, narážečka neprojde.

E. Ulička

Pas do volného prostoru lze využít k vysunutí spoluhráče na křídle nebo jako příhru na nabíhajícího koncového útočníka přímo do šance. Pokud hrajete za alespoň trochu kvalitní tým, spoluhráči vám celkem solidně nabíhají do volných prostorů.

F. Přiťuknutí

Nejúčinnější bývá v herní situaci kolem pokutového území. Jestliže uvidíte nabíhajícího spoluhráče, můžete mu krátkou přihrávkou přiťuknout míč do běhu a okamžitě střílet. Stejně tak lze přihrát z pokutového území dozadu na nabíhajícího hráče z druhé vlny, který rovněž střílí z voleje. Pokud nabíháte v situaci jeden na jednoho na posledního obránce, můžete takto přiťuknout míč i sám sobě, posunout ho do strany a vypálit.

2) STŘELBA

Nejnebezpečnějšími střelami pro brankáře jsou samozřejmě dobře trefené voleje. Dobře trefit volej není ve skutečném fotbale snadné, v téhle hře celkem ano. Další velkou šancí je brejk a prohození brankáře a v neposlední řadě i prudká a přesná střela ze střední vzdálenosti. Vzhledem ke kvalitě brankářů v této hře i střela z větších vzdáleností.

A. Brejk

S rychlým útočníkem seberete míč na půlce, utečete obráncům (pro větší rychlost klepejte přerušovaně na ◬) a potom prostřelíte brankáře přízemní nebo polovysokou střelou (stiskněte ◎ a výšku korigujte analogovou páčkou), případně ho přehodíte obloučkem (stiskněte ◻).

Bohužel, takhle tady padá nejvíce branek...

B. Střelba z dálky

Střely vyslané někde za hranicí velkého vápna gólmani často chytají nebo vyrážejí na roh, pokud jsou ovšem ve správném postavení (často se vysunují vpřed pro snížení střeleckého úhlu, takže je můžete snadno přehodit). Jestliže předtím zasahovali někde ve vápně, je šance na gól relativně vysoká, protože se nedokáží dobře zorientovat. Každopádně je dobré střílet spíš technicky, protože prudké žíně bývají velice nepřesné.

C. Střelba z úhlu

I z téhle situace padají góly nebezpečně často, někdy se vám takto povede zakončit průnik do šestnáctky, při němž jste vytlačeni do strany. Častěji se však k tomuto zakončení dostanete po vyraženém míči brankářem, nemusíte ani moc mířit, snažte se to jen napálit směrem na branku.

D. Technické zakončení

Jestliže jste se dostali příliš blízko ke gólmanovi a nemáte čas na prohoz nebo lob (a navíc tyhle situace zblízka brankáři často až neuvěřitelně chytají), můžete míč podsekнout krátkým „chipem" a poslat ho technickým obloučkem kolem jeho hlavy do sítě. Tento ne příliš obtížný kop se provádí opakovaným stiskem tlačítka ◎. Musíte být

ovšem pečliví - pokud ťuknete příliš krátce, bude oblouček nízký nebo tak pomalý, že se brankář ještě stačí zorientovat, pokud stisknete zbytečně agresivně, s velkou pravděpodobností půjde míč vedle nebo nad branku.

3) STANDARDNÍ SITUACE

A. Penalty

Penalta je dost obtížný kop, protože si ho nemáte kde nacvičit. Střely končí až příliš často mimo branku, jelikož o přesnosti rozhoduje doslova každý milimetr, o který posunete analogovou páčku více do strany.

Jak tedy na to? Podržte ◎ a dejte sílu zhruba polovinu, maximálně tři čtvrtiny power baru - nikdy ne víc! Pohněte analogovou páčkou v okamžiku střely, ale ne moc výrazně, jinak jde míč mimo.

Protože brankáři přízemní střely často kryjí (někdy až nepochopitelně často), je vhodné namířit svůj kop raději do některého z horních rohů branky. Je to ovšem dost obtížné. Nedávejte do kopu příliš síly (stačí něco kolem 50 procent) a natočte analogový ovladač vlevo nebo vpravo od sebe. Ani ten úhel nesmí být moc široký, stačí pár milimetrů od středu.

Brankáři penalty málokdy chytají, většinou je vyrážejí před sebe. Máte tedy možnost dorážky. Nechytejte se po zmařené penaltě za hlavu, ale rychle reagujte. Často stačíte doběhnout k míči včas a můžete ho ještě doklepnout do sítě.

B. Rohové kopy

Rohové kopy jsou ideální standardní situací s velkou šancí ke skórování. Jednak můžete pro zahrání kopu použít tlačítek, odpovídajících symbolu nad hlavami hráčů (◎, △, □), míč pak směřuje na zvoleného borce. Další možností je zahrání rohového kopu pomocí tlačítka ⊗. Ve všech případech je ovšem opět velmi důležité, kolik síly dáte do stisku. Maximum je do dvou třetin, většinou stačí polovina stupnice na indikátoru síly kopu. Pomocí L2 a R2 nastavujete křivku letu míče. Centr je samozřejmě ideální zakončit hlavičkou nebo volejem (v obou případech stiskněte ◎).

C. Přímé kopy

Jednou z možností je, stejně jako u rohových kopů, využít ikonky nad hlavami hráčů a poslat adresovaný centr či přihrávku (tento způsob použijte vždy při zahrávání trestného kopu z větší vzdálenosti nebo od autové čáry). Toto bývá velmi přesné a je jen otázkou, jak dokáže hráč přihrávku proměnit ve střelu nebo další přesnou rozehrávku. Jinou možností je přímo vystřelit na branku (tlačítko ⊗). Před kopem si seřiďte přesně mušku (natočte hráče do požadované pozice analogovou páčkou) a použijte tlačítka R2 a L2 k nastavení trajektorie střely.

Pomocí tlačítka ⊗ můžete také rozehrát míč nakrátko na spoluhráče, který pak vystřelí z výhodnější pozice mimo soupeřovu zeď, nebo přihrát po zemi na některého ze spoluhráčů, nabíhajících po křídle nebo stojících ve výhodné pozici.

4) OBRANA

Ve *2002 FIFA World Cup* můžete použít čisté vypíchnutí míče (◎), dále většinou nečistý agresivní zákrok (□), nezapomínejte na zrychlení obránců (△), protože jen včas dostižený útočník soupeře může být elegantně ubráněn, a velmi důležité je i včasné přepínání mezi bránícími hráči (⊗).

A. Vystavení do ofsajdu

Především při rychlém protiútoku soupeře bývá velmi vhodné vystavit útočníky do postavení mimo hru. Těsně předtím, než vycítíte, že přijde kolmá přihrávka, stiskněte tlačítko R2 a vaši obránci se vysunou tak, aby se pokusili o ofsajdovou past. Když to nevyjde, máte smůlu...

B. Vyběhnutí brankáře

Provádí se tlačítkem L1 a může vyřešit nejednu ošemetnou situaci před brankou, zvlášť při brejku soupeře. Vybíhejte včas!

C. Presink

Agresivní presink můžete provádět pomocí tlačítka L2. Pokud je dostatečně silný a aktivní, budete se častěji dostávat k míči po chybách soupeře, který v tísni míč ztrácí nebo odevzdá na vaše kopačky.

D. Sejmi ho!

Když už jde opravdu do tuhého, vytáhněte z kapsy poslední možnost, brutální skluz proti soupeři. Provádí se tlačítkem R1 a může znamenat jednak zranění protihráče (takže je to dobrá zbraň na hvězdy soupeře) a druhak žlutou nebo červenou kartu pro vás.

5) BONUSY

Je tu jedna drobná možnost, jak si prodloužit trvanlivost téhle hry - můžete si odemknout pět all-stars týmů čtyř kontinentů a zahrát si tak opravdu pohodový fotbálek se špičkovými fotbalisty.

Americký all-stars tým

Vyhrajte světový pohár s některým mužstvem Severní, Střední nebo Jižní Ameriky a můžete si s tímto americkým all-stars týmem zahrát přátelský zápas.

Evropský all-stars tým

Vyhrajte světový pohár s některým evropským mužstvem a můžete si pak s all-stars týmem Evropy zahrát přátelský zápas.

Asijský all-stars tým

Vyhrajte světový pohár s některým mužstvem Asie a můžete si potom s asijským all-stars týmem zahrát přátelský zápas.

Africký all-stars tým

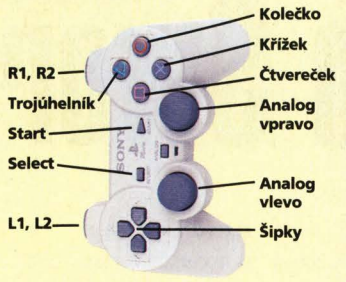
Vyhrajte světový pohár s některým mužstvem Afriky a můžete si s tímto africkým all-stars týmem zahrát přátelský zápas.

Světový tým all-stars

Po odemknutí all-stars týmů Ameriky, Evropy, Asie a Afriky se vám automaticky odemkne tento skvělý světový výběr.

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Přihrávka, změna hráče
Čtvereček » Lob, agresivní obrana
Kolečko » Střela, vypíchnutí míče
Trojúhelníček » Sprint
L1 » Vyběhnutí brankáře
R1 » Tvrdá obrana
L2 » Útočný tlak
R2 » Ofsajdová past

Broken Sword II

INFO

■ **VYDAVATEL:** Virgin ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Revolution ■ **RECENZE:** PSM2 - 9/10

Fenomenální kreslená adventure ze staré školy. Skvělý příběh, logické hádanky, vtipné dialogy. Absolutní špička!

Stará klasika stále patří mezi vaše oblíbené hry. Plníme tedy přání a zveřejňujeme KOMPLETNÍ návod, byť ve značně stručné podobě.

Hra z listopadu 1997 a stále hratelná? To už musí být! Zde je kompletní návod na tuhle fantastickou adventuru. Dost řečí, jdeme na to...

Paříž

Prozkoumejte skříň a ukopněte špalek dřeva, na kterém stojí jeden její roh. Využijte skoby ve zdi na zpřetrhání provazů. Seberte kabelku u okna a šipku, tou otevřete skříňku u dveří. Pomocí kalhotek seberte horkou sifónovou bombičku uvnitř skříňky. Bombičku použijte na sifon a uhaste oheň u dveří. Než odejdete, otevřete psací stolek vedle psací skříně, napijte se tequily a seberte vyplivnutého červa. Ze šuplíku vezměte archaickou vázičku, po bližším prozkoumání v ní najdete klíč. Ťukněte myší na dveře a přesuňte se do haly. Seberte a prozkoumejte noviny. Najdete výpis z účtu Oubiera. Přečtěte si lístek, který jste našli v kabelce Nico, a použijte telefon. Klíčem otevřete dveře vlevo. OUT. Až budete sedět u stolku před kavárnou, dvakrát požádejte číšníka o kafe. Na druhý pokus se konečně smiluje a přinese vám turka. Pak konečně přijde André. Po dlouhém rozhovoru s ní hoďte řeč s vysloužilým policajtem u vedlejšího stolu. Nejprve se zeptejte na Nico, potom na první téma zleva. Stařík si začne zakrývat oči, využijte toho a seberte lahvičku absintu z jeho stolku. Odejděte do galerie. Zde si nejdříve promluvte s místním šéfem, chlapíkem v bílém roláku, a pak se zeptejte tlusťocha u vitríny na jeho pití. Použijte dvakrát lahvičku absintu na jeho sklenku v levé ruce. Když omdlí, prozkoumejte bedny vlevo. Seberte štítek (label).

Marseilles

Nakoukněte oknem do hlídačovy budky a trochu si s ním popovídejte. Sejděte po schodech pod budku (vlevo), seberte z vody hák a pomocí háku seberte láhev. Vraťte se nahoru a vylijte láhev na komín. Seberte z komína stříšku a hoďte do něj láhev. Znovu jděte pod budku, poklopem vylezte dovnitř a seberte psí sušenky. Všetečkové mohou vzít i kus uhlí. Slezte poklopem dolů a hoďte sušenku na plošinku vlevo nahoře. Až si pro ni přiběhne pes, ťukněte hákem do plošiny a pokochejte se ukázkovou čubičkou. Přelezte vrata a jděte pořád doleva až k žebříku. Nahoru. Otevřete levé okno a hákem zablokujte větrák. Vyslechněte rozhovor a slezte dolů. Zaklepejte na dveře a řekněte cokoliv. Otravujte u dveří tak dlouho, dokud se Pablo nerozhodne vyjít ven. Potom rychle vylezte nahoru a až bude Pablo venku, shoďte pomocí kladky jeden sud do člunu. Pablo odejde ke člunu. Až bude stát před ním, shoďte další sud. Cesta je volná. Vejděte dovnitř, prozkoumejte stůl a seberte malý klíček. Cestou k výtahu se objeví prcek Titipoco. Ukažte mu klíček a zbavte ho pout na nohou. Tlačítkem přivolejte výtah a sjeďte dolů. Přisuňte pravou bednu před fotobuňku a rozsviťte pomocí tlačítka u výtahu (switch). Prozkoumejte stopy po dveřích u dřevěné stěny. Objevíte dveře, za nimi konečně osvobodíte Nico. Seberte sošku a lepicí pásku. Vraťte se zpátky do hlavní místnosti. Páskou přelepte fotobuňku u výtahu a odsuňte bednu na původní místo. Přendejte malou krabici na právě přisunutou bednu a odsuňte druhou bednu. Pomocí vozíku zdvihněte sochu a provazem ji uvažte k háku. Spusťte vozík zase dolů a zkuste pohnout sochou. Poproste Nico, aby vám pomohla, a společně sochu roztlačte. Vyjděte ven a použijte pouta na kabel.

Quaramonte

Zde si dejte obzvlášť pozor na všechny rozhovory. Promluvte si s Pearl u policejní stanice a s jejím manželem Dunem v autě. Znovu promluvte s Pearl. Na policejní stanici pohovořte s generálem a zkuste se juknout do mapy. Zeptejte se generála na mapu. Vyjděte ven a promluvte si s Nico. U Duanova auta si promluvte s Oubierem. Teď si zaskočte popovídat s úřednicí do budovy, u které je připoutána koza. Promluvte znovu s Duanem a potom s bandou muzikantů vedle policejní stanice. Skočte na kus řeči s generálem a pak opět promluvte s Duanem. Zjistíte, že potřebuje detonátor. Zaběhněte k úřednici a zeptejte se jí na všechno, na co můžete. Venku promluvte s Nico a přesvědčte ji, aby se věnovala generálovi. Zajděte na stanici a až Nico odejde s generálem, hoďte řeč s Renaldem. Zeptejte se ho hlavně na věci okolo aztéckého chrámu. Vyjděte ven a řekněte Pearl, že pro ni někoho máte. Až odejde Pearl s Renaldem, prostudujte mapu na stěně. Skočte naposled za úřednicí a řekněte jí, co jste zjistili. Ze skříně vezměte detonátor a dejte ho Duanovi. Jděte za Miguelem do vězení. Po kratším rozhovoru se hra přepne na Nico. Prozkoumejte mečouna nade dveřmi, obraz, vázu, TV a o všem si promluvte s generálem. Do pokoje vtrhne matka a stane se spousta věcí. Když se všechno uklidní, promluvte s Miguelem a požádejte ho o provaz. Až budete mít provaz u sebe, přivažte ho na mříž v okně. U okna se objeví Duan. Vezměte druhý konec provazu a podejte mu ho.

Džungle

Po dlouhé mezianimaci seberte liánu z rozbitého kola. Přejděte mostík a položte výpis z účtu na listy. Použij-

te sochu a funkční vodní kolo. Až se objeví otec Hubert, promluvte s ním a vezměte jeho límeček. Položte límeček do primitivního lisu vlevo, spojte oba kameny liánou a použijte na lis velký dřevěný kříž. Seberte prodloužený límeček, dejte ho Hubertovi a znovu si s ním promluvte. Před vesnicí dejte stráži pro šamana psí sušenky. Až se vrátí s prázdnou krabicí, vložte do ní coyote stone a dejte krabici znovu stráži do ruky. Když šaman uvidí coyote stone, budete vpuštěni dovnitř. Po delší rozpravě se šamanem dostanete hledaný kořen Mako. Vložte kořen do lisu a pod lis položte čepku komínu. Znovu použijte kříž na lis a seberte vršek od komínu s uzdravující tekutinou. Vylezte po žebříku a uzdravte Nico. Teď se naši hrdinové rozdělí.

George Karibik - 1

Promluvte s geodetem Bronsonem a podívejte se skrz teodolit. Promluvte si s Riem na molu. Znovu promluvte s Bronsonem. Běžte k baráku nahoru. Použijte žebřík a zkuste na něj vylézt. Ťukněte myší na kočku. Promluvte si s babkami u stolku. Na případné otázky „ano-ne" odpovídejte vždy ano. Po dlouhém povídání babky odejdou. Běžte znovu na molo pokecat s Riem. Zeptejte se ho na rybu a dejte mu červa. Ptejte se ho tak dlouho, dokud nevyloví staré kolo, z toho vezměte prázdnou duši. Mezitím Rio vyloví rybu, tu si taky vezměte. Běžte k baráku, vylezte na žebřík a pověste na stožár prázdnou duši. Ze země pak připevněte k druhému konci duše rybu. To přiláká kočku, takže můžete rychle sebrat červený míček, se kterým si hrála. Seberte duši a připevněte ji na strom vedle stolku. Vznikne hodně primitivní prak - tím pomocí míčku sestřelte z druhého stožáru marker. Až přijde Bronson a vyleze po žebříku na stožár, sundejte žebřík. Jděte na pláž a seberte plány společně s teodolitem (to jsou panečku kapsy). Běžte zpátky k baráku a ukažte babkám plány.

Nico Londýn - 1

V muzeu se nejprve podívejte do vitríny vpravo, kde je jaguar stone, a potom si promluvte s hlídačem. Během vašeho rozhovoru se objeví Oubier. Prohoďte s ním pár vět a vraťte se k rozhovoru s hlídačem. Ten zjistí, že někdo ukradl jaguar stone a nechce vás pustit ven. Seberte malý klíček, který zůstal vězet v zámku u vitríny s ukradeným kamenem, a otevřete jím vitrínu s obětní dýkou. Seberte dýku. Klíček ukažte hlídači. Až bude u telefonu, poodhrňte záclonu a dýkou otevřete dveře.

George Karibik - 2

V pokoji otevřete truhlu a promluvte si s Emily. Vezměte brko ze stolu. Na stůl přeneste mapu z tabule a taky lucernu, tu dejte do kalamáře. Prozkoumejte obraz piráta Katche. Zeptejte se Emily na kříž na jejím krku. Vyjděte ven a dejte kočce brko. Seberte, co z něj zbylo (feather shreds), a jděte na molo promluvit si s Riem. Nakonec mu dejte zbytek brka jako třpytku a dostanete mušli. Mušli dejte Emily v baráku a dostanete kříž. Kříž zabodněte do dírky po brku. Po rozhovoru s Emily si zajděte popovídat s Riem. Až vás zaveze na Zombie Island, prozkoumejte skálu a malý útes. Pak prozkoumejte loď a zeptejte se Ria na rybářskou síť. Když vám ji dá, použijte ji na skálu.

Nico Londýn - 2

Použijte sponku na coin slot u automatu. Seberte vypadlou minci a znovu ji do automatu hoďte. Seberte čokoládu a minci, která opět vypadne. Použijte minci na váhu vpravo od schodů. Seberte kartičku. Dýkou poškádlete skříňku vedle váhy. Použijte kartičku na škvíru u dvířek od skříňky (crack). Zmáčkněte červené tlačítko.

George Karibik - 3

Jděte do džungle nalevo - ocitnete se v bažinách. Seberte rákos (reeds). Odejděte první cestou vpravo (počítáno shora). Použijte rákos na díru pod stromem a vraťte se zpátky k útesu. Jděte doprava. Až budete u prasete, nabijte otrávenou šipku do rákosu a plivněte. Prase odskáče a vy můžete pokračovat. U kamenné jehly (rock nedle) strhněte liánu, zamotejte do ní síť, pak marker a výsledek přehoďte přes skalku. Vraťte se do močálu a od místa, kde jste prve sebrali rákos, pokračujte přesně takto (počítáno opět shora): první pravá, 2. levá, 3. levá, 2. pravá, 2. pravá, 2. pravá. Ocitnete se na skále, tam umístěte teodolit do tří

jamek. Koukněte skrze něj a posouvejte obraz doprava, dokud dole neuvidíte blyštící se marker. Teď klikněte na skálu, která je přesně nad ním. Je to prostřední skalnatý hrb. Pak se vám uvolní cesta doprava dolů.

Nico Londýn - 3

Přeběhněte za druhou bednu a ve vhodné chvíli vylezte po žebříku na střechu hausbótu. Až přejde stráž, rychle otevřete dvířka vedle žebříku, vylezte nahoru a až stráž vleze dovnitř, rychle seskočte, zavřete a dveře zajistěte koštětem. Koukněte se do okýnka. Až budete uvnitř, zkuste promluvit na mrtvého Oubiera a seberte mu z ruky kámen. Na škrtiče Karzaka rychle použijte dýku a zdrhejte.

George Karibik - 4

Po malém hereckém překvápku jděte doleva a ze stolu seberte bun, sirup a koláč (cake). Promluvte si úplně se všemi - a až bude herec Haiku vystřídán kaskadérem Bertem, dejte Bertovi koláč, který před tím musíte namočit do sirupu. Hoďte bun do keře, rychle vezměte ze stolu další a hoďte ho na stejné místo. Z keře vyletí hejno včel a všechno se přesune na pláž. Na pláži nejdřív promluvte s kameramanem, pak s rejžou, jukněte na ruční kameru v písku, znovu hoďte řeč s kameramanem a na závěr s režisérem. Teď by už všechno mělo jít automaticky a poslední kámen je váš.

Nico - 4

Ve zpustošené vesnici promluvte s Titipocem. Zkuste vzít horký kámen z popela a převrhnout na něj sud s vodou. Poproste Titipoca, aby vám sud pomohl převrhnout. Seberte kámen a odejděte doleva. U hrobky seberte z generátoru cylinder a dýkou nařízněte benzinovou hadičku. Naberte do cylinderu z hadičky benzin a nalejte ho do stroje u výtahu (fuel cup). Prozkoumejte kovovou konstrukci, vezměte provaz a poproste Titipoca, aby s ním vylezl nahoru. Připevněte dole provaz na stroj a zmáčkněte červený čudlík. Přehoďte páku dvakrát a znovu promluvte s Titipocem. Stoupněte si do výtahu a křikněte na Titipoca. Nahoře seberte pás s náboji a vraťte se dolů. Seberte louč a nechte si ji od Titipoca zapálit. Loučí zapalte benzinovou kaluž a hoďte do ní pás s náboji. Nahoře promluvte na generála a rozvažte George.

Final Teamwork

Zatáhněte za obě páky a poproste George, aby vám pomohl. Všichni se propadnete, potom vyřešte s Nico jednoduchý puzzle. Vlevo jsou dvě kola s kresbami, uprostřed jsou kresby složené ze dvou obrazců z kol a vpravo 4 desky s obrazci složenými ze dvou obrazců uprostřed. Musíte postupně pomocí kol skládat jednotlivé obrazce tak, abyste mohli stisknout dvě prostřední desky, jejichž složením vznikne jeden obrazec na desce vpravo. Tu potom zmáčkněte. Až budou stisknuty všechny čtyři desky, otevře se tajný vchod. S Georgem si nechte nejprve zapálit louč od Titipoca a přehoďte páku vlevo. Po propadnutí seberte louč a zapalte další na stěně. Přehazujte páky tak, aby zůstaly otevřené pouze dveře nejblíže k louči, to znamená, že dvoje zadní dveře musí být zavřeny. Po otevření tajného vchodu seberte louč a sejděte dolů - a ENTER LAST GATE. Teď už můžete nechat všechno na počítači a taky se můžete těšit na *Broken Sword 3*, který snad co nevidět vyjde pro PS2.

Resident Evil 2 2.část

Pokud už jste prošli hrou podle scénářů, které jsme popsali v minulém čísle TipStationu, a teď se pokoušíte zvládnout i jiné scénáře, připravili jsme pro vás podrobný návod, který vás vytáhne z každé šlamastyky.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Virgin ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM1 9/10

Výborná klasická hra, která je v každém ohledu stejně tak kvalitní, jak jsme u této série zvyklí.

LEON A

V minulém díle jsme otiskli kompletní návod pro Jill scénář A a Leona B. Leonův a Jillin scénář se přeci jen trochu liší, proto vám přinášíme i druhou část návodu. Kde za Jill nic nebylo, může být u Leona třeba munice a naopak. To samé platí i s nepřáteli.

Doběhněte do obchodu se střelivem a promluvte si s prodavačem. Po vzetí munice sem vtrhnou zombie, které připraví prodavače o život a vás o pár kulek, pokud chcete získat brokovnici. Druhými dveřmi vyběhněte ven a proběhněte basketbalovým hřištěm až ke schodišti na balkon činžáku. Přeběhněte na druhou stranu a po silnici doběhněte až do autobusu, ze kterého už vede přímá cesta do policejní stanice. Na stanici si zaběhněte promluvit s černochem sedícím v kanclu nalevo od recepčního pultu. Kartou od něj si u počítače odemkněte dveře a jděte do dalších dveří ve spodní části. Z dokumentu na lavici získáte čtyřčíselný kód k sejfu, který si zapamatujte. Jděte dál a v sousední chodbě sejměte Lickera. Další zastávka bude učebna. Zde zapalovačem zapalte krb a získáte tak první drahokam. V hale u schodů vyběhněte do patra a posuňte na označené místa u stěny dvojici soch tak, aby se dívaly jedna na druhou. Získáte druhý diamant. Další místnost, do které zavítáte, je kancelář S.T.A.R.S., ve které nalezněte Chrissův zápisník a medaili jednorožce. Ze skříňky si vezměte brokovnici a vydejte se zpět do hlavní haly. Vložte medaili do podstavce a seberte si Spade Key, který vypadne z amfory. V chodbě, kde jste předtím narazili na Lickera, jsou železné dveře, za nimiž je páka stejně jako u Jill. Na druhém konci chodby u kanceláře S.T.A.R.S. odemkněte dveře do knihovny a v ní vyběhněte na balkón. Na jeho konci se propadnete do prostoru vedle regálů a rovnou přepněte vypínač. První a druhý regál zleva posuňte jednou doprava a vezměte si figurku pěšce (Bishop Plug).

Dveřmi pod schodištěm vyjdete v hlavní hale na balkoně vedoucí k sekretářce. Odtud odejděte druhými dveřmi do malé chodby s hořícími troskami vrtulníku. Projděte do chodby napravo a utíkejte až ke dveřím na přistávací plochu vrtulníků. Seběhněte dolů do zadního traktu. Prokličkujte mezi zombíky až do rozvodny a seberte v ní kolo od uzávěru. Vraťte se k vrtulníku a povolte uzávěr vedle stojící nádrže. Pokud nemáte u sebe dvojici diamantů, tak si pro ni dojděte a vraťte se do chodby se zbytky vrtulníku. Projděte dveřmi napravo, seberte si klíč z police a vložte oba diamanty do soch na stěně. Nyní máte figurku krále.

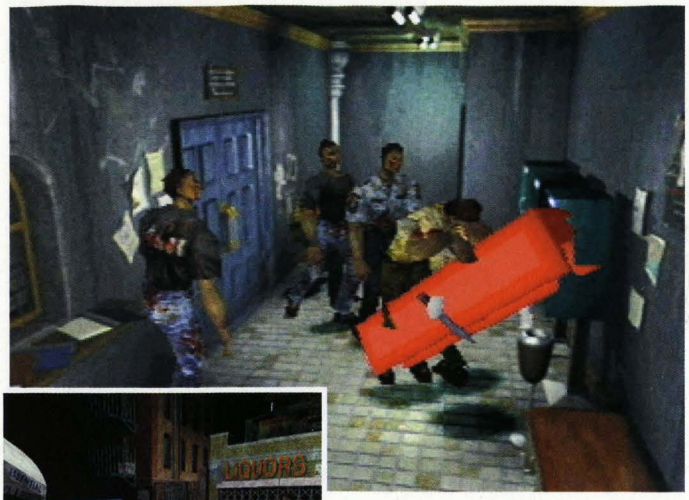
Po žebříku na balkoně slezte do přízemí a zaběhněte do chodby se schodištěm poblíž černé komory. Odemkněte kovové dveře, projděte místností se skříňkami a vypořádejte se se starým známým sedícím v kanclu. Seberte si srdcový klíč a adieu.

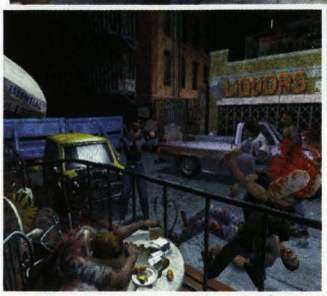
Z kanceláře sekretářky se vydejte chodbou s vránami a dále pak na požární schodiště vedoucí do policejní stanice. Proběhněte na druhý konec chodby, odemkněte dveře a doběhněte až k sestupu do sklepa. Dejte si pozor na psy a na rozcestí odbočte směrem ke kameře. Za prvními dveřmi naleznete rozvodnu s ovládacím panelem, na kterém namačkejte kombinaci nahoru, nahoru, dolů, nahoru, dolů. Pak už jen pokračujte chodbou dál na parkoviště, kde se poprvé setkáte s Adou Wong. Pomozte jí odtlačit auto a vejděte do chodby ukryté za ním. Ada teď na chvíli zmizí. Utíkejte až na samý konec chodby a vstupte do místnosti s celami. Jděte k policím a po rozhovoru s chlápkem a Adou si vezměte z police páčidlo. Vraťte se zpět do chodby a projděte plechovými dveřmi, jež jste předtím míjeli. Psy v celách nezabíjejte, protože pak byste se nedostali k zamčeným kytkám. Páčidlem otevřete vchod do kanálu a proběhněte pavoučím královstvím. Prozkoumejte místnost naproti schodům a po jejím opuštění se hra přepne na Adu.

Vyjděte ven z místnosti a po mostě přeběhněte na druhou stranu. Zabočte vlevo a vstupte do čističky. Po schodech za ovládacím panelem (pro ty, co špatně vidí, ta trubka na stěně je zábradlí) slezte do nádrže a z beden si postavte most. Vylezte ven z nádrže a naplňte ji vodou. Z police na druhé straně si seberte klíč a vraťte se do místnosti, kde jste se s Leonem rozdělili.

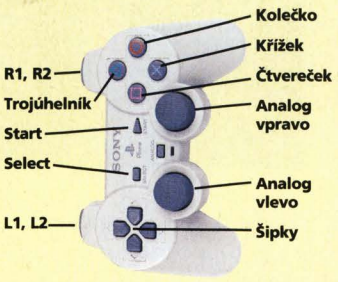
Klíč si nechejte u sebe a utíkejte zpět až do chodby vedoucí ven z podzemí. Odemkněte dvojité dveře vedoucí do márnice a ze skříňky na druhém konci místnosti si seberte elektronickou kartu. Na chodbě vložte kartu do čtečky a pořádně

PLAYSTATION PLAYSTATION.PL





OVLADÁNÍ



CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Křížek » Akce/střelba
Kolečko » Inventář
Čtvereček » Zrušení akce
Trojúhelník » Stavová obrazovka

R1 » Vytažení zbraně
L1 » Cyklování mezi terči
START » Pauza
SELECT » Menu/přeskočení videa

prošmejděte zbrojnici. Kromě munice zde na vás čeká i přídavný pack pro zvětšení inventáře a jeden roztomilý automat. Vyjděte po schodech ze suterénu a v nedaleké ložnici si přivlastněte Magnum. Skočte si odložit k sekretářce nepotřebné věci a vezměte si všechny klíče, co vám zatím zbyly - automat se teď taky bude hodit. Seběhněte po požárním schodišti zpět do kanceláře a v jedné z buněk si pohrajte s trezorem. Kód je 2236. Druhými dveřmi vyjděte do chodby vedoucí k hale. Pokud se divíte, proč vás vleču přes stanici, tak vězte, že balkón obsadili lickerové a přes stanici je to tím pádem bezpečnější. V chodbě si vyzkoušejte sapika, který je použitelný pouze proti davu, jako je tento, a doběhněte až do další chodby. První dveře odemkněte, zbavte se klíče, ale ještě do nich nevstupujte. Jděte do sousedící místnosti a ze stolu si seberte druhý klíček. Nyní si ve výslechové místnosti seberte figurku věže a utečte Lickerovi, který by pak na vás čekal ve druhé místnosti. Doběhněte až na konec chodby, zbavte se posledního klíče odemčením modrých dveří a vstupte do konferenčky. Zapalte oheň v krbu stojícím na druhém konci místnosti a pak rozžněte oheň na prostřední, pravé a levé sošce. Ze země si seberte vypadlé kolečko. Nyní se s kolečkem a klikou dostaňte do knihovny. Odehraje se krátká sekvence, v níž se navalí hordy zombíků rozbitými okny do dvou chodeb, nijak zvlášť se tím nevzrušujte. Vyběhněte po dřevěných schodech do druhého patra a vyjděte na balkon. V hodinové věži si klikou spusťte dolu schody, po nichž vyjděte na horní ochoz a vložte kolečko do soukolí. Stiskněte tlačítko a otevře se poklop ventilační šachty, za kterým je figurka koně. Skočte dolů do šachty.

Po přistání ve věznici se vydejte za Benem, který bude před vámi popraven parazitem. Jako předtím i teď se dostaňte do chodby, kde jste pomohli Adě do díry nad plechovými vraty a ve skladišti si uložte hru. Pokud nechcete zbytečně riskovat, vezměte si automat, protože vás bude čekat menší bitka s bossem. Vstupte do druhých dveří vedoucích z chodby a vysvětlete to mutantovi plivajícímu parazity. S automatem stačí jen zaměřovat střídavě na zem a na střed a žádný z parazitů ani mutant na vás nemůže. Až skončíte s čistkou, vložte figurky do panelu u dveří a vstupte do kanalizace. Znovu se setkáte s Adou. Doběhněte do místnosti s bednou a psacím strojem a odsuňte skříň na stranu. Slezte dolů do skladu, zapalte petrolejky a posbírejte si munici. Nechejte si v inventáři minimálně dvě volná místa, vezměte si kolo od uzávěru a odjeďte výtahem stojícím v rohu místnosti. Události naberou trochu nečekaný spád, takže se zase ocitnete v roli Ady. S tou musíte sledovat vědkyni utíkající ventilátorem až do kontrolního centra čističky. Po rozhovoru s ní slezte po žebříku na druhé straně mostu. Opět se začíná odvíjet příběh za Leona.

Ventilátor, jímž šla předtím Ada, je nyní spuštěný, tak to budete muset oběhnout. Seskočte do stoky a zamiřte vlevo. U mrtvol ve výklenku naleznete malou minci. Pokračujte stokou dál až k nádrži, u které si za pomoci kola spusťte hydraulický most. Na druhé straně ho obdobným způsobem znovu vyzvedněte nahoru a projděte dveřmi do další chodby. Na konci koridoru spatříte Adu střílející do vody. Brzy sami zjistíte na co. Utíkejte rychle pryč a až poběžíte kolem ukotvené bomby, uvolněte ji. Utíkejte dál, ale nezatáčejte. Až uvidíte, že bomba získala nového majitele, tak to do ní bez rozmýšlení napalte z bouchačky a rozlučte se s ještěrkou. S Adou vylezte po schodech a technikovi leží-címu v rohu seberte druhou minci. Zpátky do stoky. Vložte mince do mechanizmu přidělanému naproti chodbě, ze které vyjdete, a projděte dveřmi za vodopádem. U lanovky si nejdřív pohrajte s panelem a teprve poté nastupte. Cesta bude trochu vzrušující, ale neobtěžujte se přílišným plýtváním nábojů.

Začíná druhá část hry za Leona. Zapalovačem zapalte dělo u lanovky. To vystřelí světlici a vy přesně uvidíte, kde se ukrývá klíček, který vám bude později velmi užitečný. Pokud ho ale neseberete, na hře samotné se nic nezmění. Vstupte do chodby ve tvaru T. Cesta vede vpravo, ale nejdříve se zastavte ve slepé uličce nalevo pro upgrade brokovky. Najít cestu do kontrolní místnosti už nebude těžké. Bude vás čekat další z bossů, takže se na něj pořádně připravte - frajeři ho likvidují pistolkou bez použití lékárny. Doběhněte k lokomotivě, o níž mi jeden člověk vehementně tvrdil, že je to buldozer, a seberte si v kabině klíček. Ten pak vložte do pa-

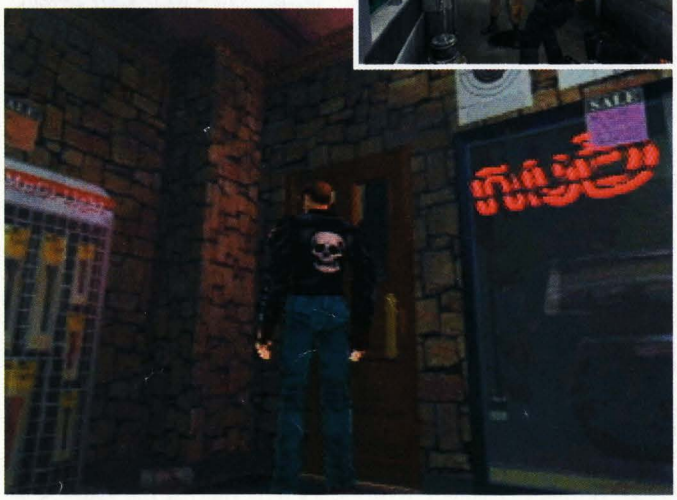
nelu u schůdků a těšte se na zběsilou jízdu. Mutantík Birkin zraní Adu a vy mu to musíte jít vysvětlit. Jak říká kamarád HroudiCZ „Dostaneš čóču". Stačí se jen držet v uctivé vzdálenosti, krátkou salvou ho vyhodit z rovnováhy a pokud je to nutné, rychle ho oběhnout. Po chvíli to odpíská a vy se můžete vrátit za Adou.

Odteď si budete muset dávat trochu větší pozor na nepřátele, mají o něco tužší kořínek. Vyjděte z kanceláře a dejte se nalevo. Až se budou cesty rozdělovat, tak se vydejte modrou chodbou. Doběhněte do mrazáku, najděte kryt pojistky a u svítícího terminálu si vyrobte pojistku. Tu pak vložte do držáku na rozcestí. Běžte červenou cestou a pak do ložnice na konci chodby vpravo. Ve skříncе na vás bude čekat nová hračka. Na počítači aktivujte vypuštění plynu a zapalovačem podpalte kytku v rohu. Po prolezení ventilace na vás vybafnou dva zelení Lickerové, nejspíš obdoba Huntera z jedničky. Prohledejte to tu a vraťte se zpět na chodbu. Zvedněte vrata a připalte kytičkám kořínky. Pokračujte až do monitorovací místnosti, ve které si z bedny vezměte klíček sebraný u lanovky. Další zastávkou bude laboratoř. V první části místnosti odemkněte svítící skříňku a vylovte z ní součástky na vylepšení magnuma. V samotné laborce naleznete jen červenou elektronickou kartu.

Po získání karty už jen stačí zaběhnout do modré chodby, v níž najdete elektronicky uzamčenou laboratoř. Zde si seberte MO Disk, vaši propustku ven. Co se odehraje v ději, to neprozradím, ale určitě vám tato scéna objasní dost věcí, které jste už tušili. V monitorovací místnosti si připravte vaši zásobu zbraní a kytiček, nechejte si u sebe MO Disk a uložte si hru. Ano, čeká vás finální boss celé hry. MO Diskem otevřete velká vrata, kolem kterých jste běželi do místnosti a ve velké hale si přivolejte výtah.

Finální boss

Profesor Birkin má dvě formy. Ta první je lehká a stačí do ní nakulit tři rány z vylepšeného magnuma. Z vylepšené brokovnice vám budou stačit čtyři rány, ale ta není tak silná, takže nevykloní mutanta z úderu jako magnum. Potom doktor zmutuje v obřího hafana a začne skákat po místnosti. Nezůstávejte tedy příliš dlouho na jednom místě a pořád utíkejte. Občas si vystřelte, aby to nevypadalo, že se bojíte. Tato forma má zhruba jednou tolik HP, takže stačí kolem šesti nábojů z magnuma a je vymalováno. Výtah konečně dorazí a vy už můžete jen utíkat, dokud nenarazíte na Claire s Cherry.



Klíčky

Stolek v čekárně, přízemí policejní stanice - náboje do pistole
Stolek v chodbě vedoucí do knihovny - vylepšení pistole

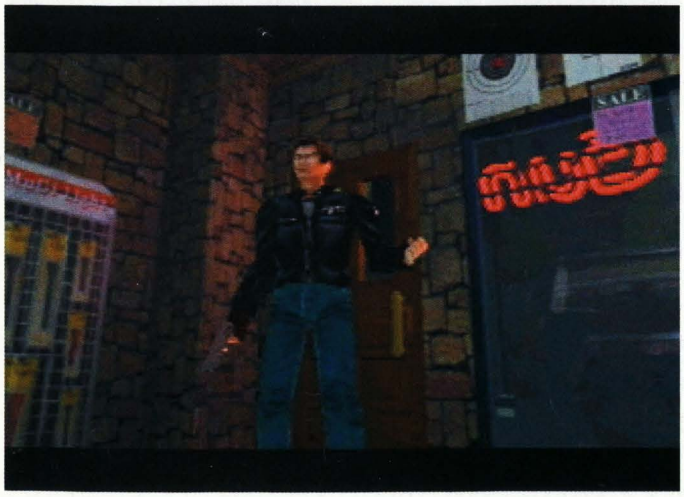
CLAIRE B

Vaše první kroky povedou nejdříve na policejní stanici, ale z druhé strany než v prvním scénáři. Proběhněte mezi zombíky a za dveřmi se dejte vpravo. Seberte si klíček a přeběhněte po dvorku k rozvodně, kterou odemkněte. Známou cestou se dostaňte k sekretářce. Odložte si a po požárním schodišti se vydejte do kanceláří. Po vstupu do velké místnosti uvidíte v polici napravo kolo od uzávěru vody. S ním pak vypusťte požární nádrž. Při odchodu z přistávací plochy uvidíte krátkou FMV sekvenci představující Tyranta. Tyrant používá dva útoky. Rychlý, ale slabý horizontální úder rukou a pak vertikální úder spojenýma rukama, při kterém se dlouho napřahuje a můžete mu tak snadno proklouznout. Jděte do chodby s troskami vrtulníku a uslyšíte zakřičet ženskou - jen ať si řve, vy teď máte jiné starosti. V místnosti, kde se vkládají dva drahokamy, najdete kartu a při odchodu zase Licker vás. V hale přeběhněte na druhý konec balkonu a seberte si medaili jednorožce. S kartou upalujte k počítači, u kterého máte položený granátomet, a odemkněte si elektronicky zamčené dveře v hale.

Vložte medaili do podstavce a s klíčem se vydejte ke schodišti u černé komory. Po cestě si v archívu seberte na skříni zapalovač a v zasedačce zapalte krb. Vyběhněte po schodech, vyřešte puzzle se sochami a seberte si druhý drahokam. V kanceláři S.T.A.R.S. se znovu potkáte s Leonem. Seberte si druhý klíč a ze sejfu kuš. Na chodbě pomozte Cheryl a vraťte se po schodech do přízemí. V přízemí si odemkněte dveře do skladiště se skříňkami, vezměte si c4 ze zamčené skříňky. V přilehlé kanceláři si vezměte rozbušku a pak zavítejte do knihovny. Pořadí regálů je stejné jako v prvním scénáři, akorát že nedostanete figurku, nýbrž barevný kámen. Po balkoně se vraťte k soše hlídané Lickerem a po vložení diamantů dostanete půlku modrého kamene. Zkombinujte rozbušku s C4 a odpalte trosky vrtulníku. V kanceláři na konci chodby prozkoumejte mrtvolu a promluvte si s šéfem policie. Druhými dveřmi se dostanete až do místnosti s exponáty, ve které nalezněte potemnělou komoru a vypínačem na stěně rozsviťte. Po rozhovoru s Cherry se vraťte k šéfovi, po kterém zbude jen klíč. Jděte do kanceláří v přízemí a odemkněte si chodbu do sklepa.

Klíče se zbavte odemčením výslechové místnosti, v níž najdete druhý kámen. Udělejte si dostatečné místo v inventáři a vydejte se do podzemí. Za Leona jste na rozcestí šli vpravo, za Claire půjdete vlevo. Ve skladišti u otvoru ve stěně si uložte hru a vyjděte ven. Nyní budete chvíli hrát za Cherry. Ta má ten samý úkol jako předtím Ada. Až vám donese klíč, obdržíte volání a hra vám ukáže, kam přesně jít. Jako za Leona i teď se můžete stavit ve zbrojnici, ale pokud jste věci ze skříňky sebrali v prvním scénáři, nenaleznete zde nic, jen munici. U vchodu do kanalizace v místnosti s kotci si seberte kliku a vraťte se do policejní stanice. Se čtvrtým klíčem si můžete otevřít konferenční místnost a se zapalovačem získat ozubené kolečko. Dejte si pozor na Tyranta a rychle se odsud zdekujte. Až dáte kolečko do hodin a budete se vracet, tak vás na balkoně opět napadne Tyrant. Spojte půlky modrého kamene a vezměte si s sebou ještě žlutý a červený kámen. Pro jistotu si taky vezměte granátomet s kyselinovými náboji - taky se bude hodit. Jděte do šéfovy kanceláře a prozkoumejte obraz na stěně u křesla. Vložte do něj kameny a výtahem sjeďte dolů. Po poněkud předčasně ukončeném rozhovoru s šéfem slezte do kanalizace a naleptejte profesoru Birkinovi plášť. Až skočí přes zábradlí můžete se vrátit pro Cherry. Spolu s ní se vraťte do podzemí a tlačítkem na konci lávky si spusťte žebřík. V kanalizacích se opět vaše cesty rozdělí a vy dorazíte do kontrolní místnosti. Prohledejte to tu, včetně přilehlého skladiště a sjeďte výtahem do dolní chodby. Najdete postřeleného Leona, který vám řekne o Adě - nic, co byste nevěděli z prvního scénáře. Druhým výtahem vyjeďte nahoru a vybrakujte Leonovy zásoby. Vezměte si z truhly kolo a absolvujte stejný lov mincí jako předtím Leon. Až doběhnete k lanovce, bude pryč, ale zato se zase ukáže Cherry. Claire přivolá lanovku a bezpečně se dostanete až do továrny. Na stejném místě jako předtím i teď bude klíček od skříňky se zbraněmi a ve slepé uličce, kdy byl upgrade brokárny, naleznete Sparkshot. To je zbraň střílející elektrické výboje. Na jednotlivce je k ničemu, ale proti hordě zombíků je účinná dost. Doběhněte do místnosti s psacím strojem a s bednou a zanechte zde Cherry o samotě. Vyběhněte ven a malou zdviží sjeďte na malou plošinu. Ta vás dovede až do kontrolní místnosti, ve které naleznete klíč od ovládacího panelu. Koukněte se na monitor a uvidíte malé překvapení. Až se dostanete zpět k prckovi, stačí zasunout klíč do panelu vedle dveří a nastoupit do vlaku. Podobně jako u Leona i zde na vás zaútočí Birkin. Je o něco silnější než při hře za Leona, tak ho nepodceňte. Nejjistější je být v rohu, protože při pokusu o napadení se většinou zasekne o stěnu a dá vám tak prostor ke střelbě.

Vaše cesta dolů bude neplánovaně přerušena, takže se budete muset znovu rozdělit. Claire teď zavítá do elektrárny, ve které naštěstí nic moc složitého není. Nákladním výtahem sjeďte dolů a dalším výtahem stojícím nedaleko pak o další patro níže. Dejte pozor na Lickery - jsou odolnější - a zaktivujte elektřinu hlavního výtahu. Ten naleznete v chodbě, kterou jste se sem dostali. Po dojetí výtahem se ocitnete ve známých prostorách, takže se o nich nebudu až tak moc rozepisovat. Začněte smontováním a použitím pojistky. Poté si v ložnici, kde měl Leon plamenomet, seberte kartu od laborky. V laboratoři si seberte klíč od rozvodny a zaregistrujte se v počítači u můry. Otisky pak použijte u panelu vedle laboratoře v modré chodbě. Trojice Lickerů tu bude hlídat automatickou zbraň. Ta je už sice k ničemu, ale mít ji můžete. Hlavním výtahem se vraťte do elektrárny, pomocí bedny a nákladního výtahu se dostaňte na ochoz v horní části místnosti a pomozte Cherry. Výtahem se vraťte zpět do křídla laboratoří a jděte na rozcestí. Najdete postřelenou profesorku, matku Cherry a od ní získáte klíč k výtahu. Odjeďte do depa a nastupte do vlaku. Utíkejte na konec vlaku do nákladního prostoru, uložte si hru a nechejte si dvě místa v inventáři volná. Čeká vás finální boss Tyrant, takže se napakujte granátometem s kyselinovými náboji a hromadou sprejů. U stroje si ještě seberte klíček od nástupiště. Vyjděte ven z vlaku, odemkněte si nástupiště a vstupte do zamčeného prostoru. Přeběhněte po schodech a jděte směrem ke kameře. Vezměte dvojici konektorů a u schodů se vydejte cestou od kamery. Zastrčte konektory do panelu a připravte si vaši kyselinovou výbavu.



Boss Tyrant

Protože Claire nemá žádnou dostatečně silnou zbraň, kterou by mohla Tyranta vyhodit z úderu jako Leon upgradovaným magnumem, musíte počítat s nějakou tou utrženou ranou. Nesnažte se nijak taktizovat a hned od začátku palte vším možným, co máte. Nejlepší je jednoznačně kyselinová smršť. Až bude Tyrant naruchanej, hodí vám Ada raketomet, se kterým sejmete Tyranta jednou ranou. Tyrant je jednoznačně nejhorší boss, takže se nedivte, když ho nesejmete hned na poprvé.

Po likvidaci Tyranta by vám měla zbýt ještě jedna rána v raketometu. Nevystřelujte ji!! Vraťte se na nástupiště, přeběhněte po mostě a ještě než vyjdete ze dveří, tak si v zadním traktu doplňte z bedny lékárny a munici. Nenastupujte do vlaku, ale prostřílejte se do zadní části nástupiště a otevřete bránu z depa. Teprve teď nastupte do vlaku a kochejte se FMV sekvencí, jak pan doktor... Hra si na vás připravila ještě jedno překvápko. Utíkejte ke stroji a až se objeví zmutovaný Birkin, nasázejte do něj vše, co máte, včetně poslední rakety z raketometu. Tohle už je vážně poslední příšera, co vás čeká, ale zase tak těžká není.

Lukáš Kolínský

Tomb Raider 3

A máme tu další výpravné dobrodružství neúnavné archeoložky, která se tentokrát pustila do prolézání jeskyní a prozkoumávání starobylých ruin.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Core Design ■ **RECENZE:** PSM9 - 10/10

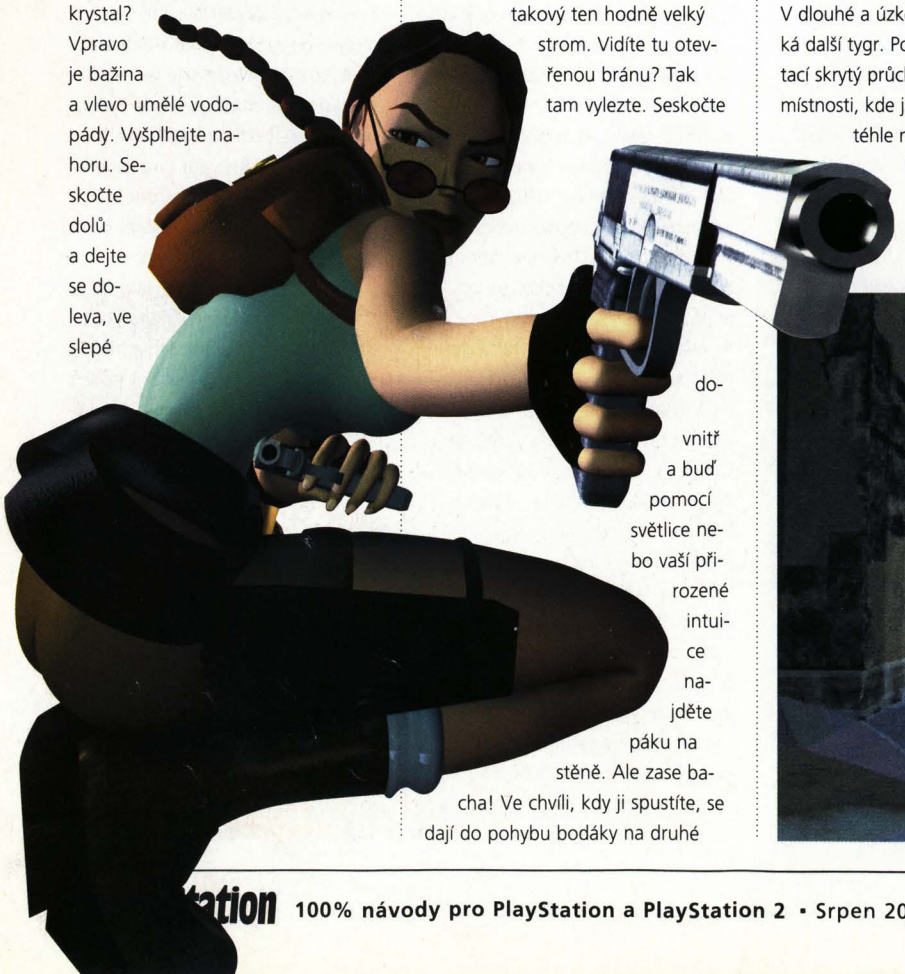
Úžasné pokračování Lařiných dobrodružství, které budete hrát celé měsíce.

JUNGLE 1

Nemá cenu okounět okolo, jděte přímo za nosem a už se vezete dolů. Ihned skočte doleva, protože tam máte první Secret - brokovnici. Pokračujte ve skluzu dolů, ale bacha na bodáky a díry, ty přeskakujte. Vlevo můžete narazit na náboje do brokovnice a velký medipak, ale potom pozor na balvan, který vás hrozí rozmáčknout.

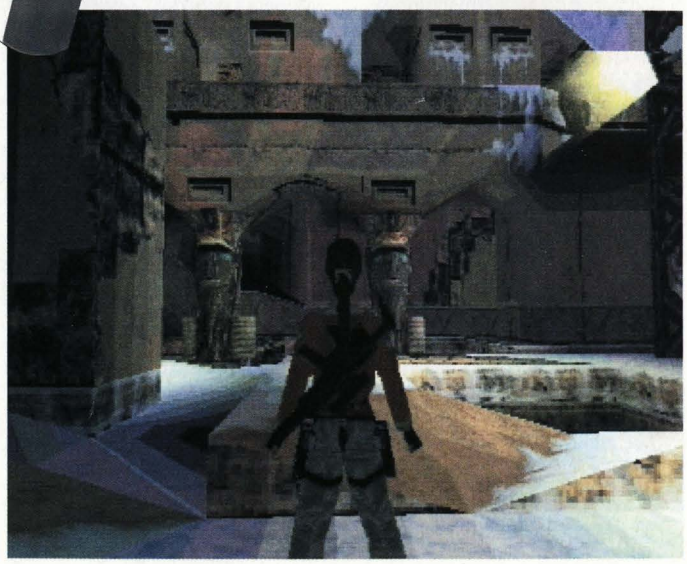
Po úspěšném vyhýbavém manévru přeskočte přes strom, najdete první Save Krystal. A opět sešup dolů. Po úspěšném přistání, a to prosím bez kotrmelců, se dejte doleva. Vidíte ty otevřené prostory a další krystal? Vpravo je bažina a vlevo umělé vodopády. Vyšplhejte nahoru. Seskočte dolů a dejte se doleva, ve slepé uličce najdete náboje. Z plošin můžete přeskočit až k samotným vodopádům, jsou tam různé náboje a podobně, tak si to vyzkoušejte. Seskočte a vydejte se k bažinám. Napravo je jakýsi vchod kamsi, tak se nebojte a vlezte tam. Na bažiny samozřejmě kašlete, jinak zbytečně zařvete. Vejděte do hlavní místnosti.

Poskakující opičce dejte banán a pokud ho nemáte, tak ji rozstřílejte na cucky. Nalevo je taková maskovaná ulička, dejte se do ní. Končí pákou ve stěně a skokem do jezírka. Za páku zatáhněte, ale do jezírka neskákejte, jinak jste mrtví coby dup. Běžte zpátky a podívejte se za takový ten hodně velký strom. Vidíte tu otevřenou bránu? Tak tam vylezte. Seskočte do-

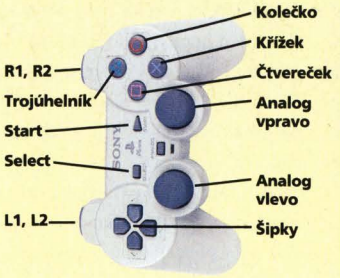


vnitř a buď pomocí světlice nebo vaší přirozené intuice najděte páku na stěně. Ale zase bacha! Ve chvíli, kdy ji spustíte, se dají do pohybu bodáky na druhé straně místnosti. Proto hned po spuštění vylezte zpátky dírou, kterou jste sem skočili, a počkejte, až bodáky přejdou kolem. Pak je to bezpečné. Nyní se vydejte tam, kde to před chvílí bodáky blokovaly. Sjeďte dolů po lanu a znovu opakuji, NELEZTE do vody, opadá vám všechno maso a umřete za hrozných bolestí... Tady končí první orientační mapka. Na druhé straně vylezte na skálu. S rozběhem přeskočte do díry před vámi a slezte dolů do další místnosti. Skočí po vás Tygr přímo bengálský, tak mu ukažte, zač je toho bengál. Nyní najděte strom přibližně uprostřed místnosti a použijte spínač, který je u tohoto stromu. Hned uskočte, protože se vyvalí balvan a tomu není dobré stát v cestě.

Vydejte se směrem, odkud se valil balvan, nahoře je další spínač. V dlouhé a úzké soutěsce na vás čeká další tygr. Po pravé straně je vegetací skrytý průchod do další části této místnosti, kde jsou náboje. Na konci téhle místnosti je zase další tygr. Nějak přetygrováno. Vyřiďte si to s ním po chlapsku a pospíchejte dál. Vaši pozornost jistě upoutá jezírko mlhy s něčím tajuplně černým uprostřed. Teprve až spadnete do ostrých kůlů, poznáte, zda to byla nebo nebyla léčka. Takže místo experimentů s mlhou jenom proběhněte kolem směrem doleva. Tam musíte na všechny čtyři a prolézt, není tam totiž moc prostoru. A za rohem je další tygr. Vylezte na velký strom. V jeho větvích jsou schované náboje. Rozhodně ale neseskakujte. Rozhlédněte se kolem a najdete východ z místnosti. Ze zálohy a z dálky rozstřílejte opice. Vyjděte, ale dávejte bedlivý pozor na bodáky. Pak se vytáhněte nahoru na skálu. Otočte se doleva, skočte a zachyťte se skály. Pokračujte stále nahoru, dokud nenarazíte na černou díru ve skále, která jasně někam vede, ale zatím nevíte kam. Použijte světlici. Na konci chodby je spínač, tak do



OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Šipka nahoru/ dolu » Pohyb vpřed/ vzad
Šipka vlevo/vpravo » Otáčení se kolem své osy
Křížek » Akce
Čtvereček » Skok
Kolečko » Rychlé otočení se o 180 stupňů
Trojúhelník » Vytasení/ schování zbraní
L1 + šipky » Rozhlížení se
L2 » Skrčení
R1 + šipky » Pomalá chůze
R2 » Sprint
SELECT » Inventář
START » Pauza

něj. Okamžitě uhněte balvanu, který se na vás řítí. Tam, odkud se vyřítil, jsou schovány rakety a harpuny. Jděte zpátky, spusťte se dolů a rozhlédněte se kolem dokola. Taková malinkatá plošinka úplně vzadu, kterou skoro ani nevidíte, to je přesně ta, na kterou teď s rozběhem musíte skočit. Budete samozřejmě náležitě odměněni.

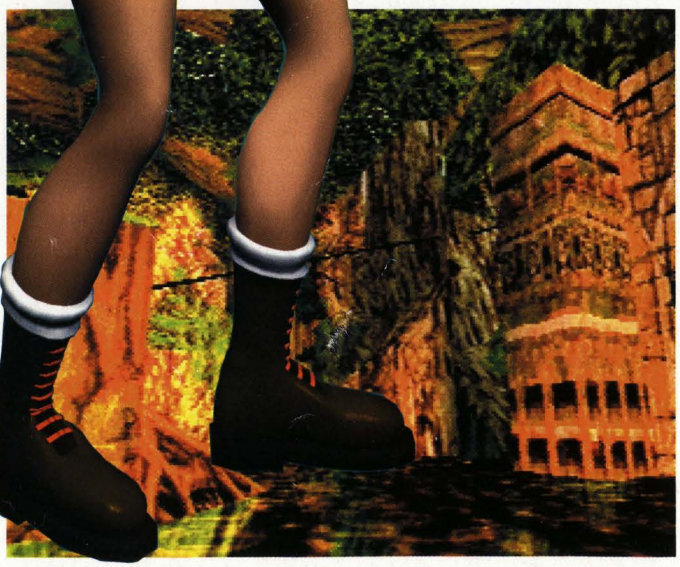
Nyní se vraťte zpátky a projděte bodáky. Pokud si ještě vzpomínáte na strom, po kterém jste před chvíli lezli jak opice, tak vězte, že úplně nahoře máte teď šanci najít již pátý Secret. Sestupte do nižší části levelu, hned vedle již dříve otevřené brány a samozřejmě také tygra. Vezměte věci u bodáků a projděte bránou. Dávejte si pozor na tři kameny, které se na vás určitě vyřítí. Až všechny spadnou dolů, jděte směrem, odkud se valily, za vegetací najdete šestý Secret. Pověste se a sestupte do malé díry u skály. Najděte světlice a Save Crystal. Přeskočte plošinky a dostaňte se zpět do místnosti se třemi balvany. Pokračujte kolem nich až k řece. Skočte do ní. Plavte do tunelu. Najděte spínač mezi dvěma pochodněmi, tím si otevřete podvodní bránu. Proplavte skrz ní. V komplexu nyní najděte slepou uličku s blokem, který můžete posouvat. Dělejte tak, dokud nespustíte spínač a neotevřete další průchod. Spínačem si otevřete propadlo bloku, kterým jste hýbali. Ponořte se a vynořte se asi uprostřed místnosti na plošince. Sepněte spínač a otevře se vám další brána. Tam je spínač, který naplní celou jednu místnost vodou. Opět se ponořte do vody a najdete průchod mezi dvěma pochodněmi. Tím se dostanete do místnosti, kterou jste zatopili. Plavte k druhému vodopádu a vylezte na zem. Za vodopádem je chodba a v chodbě žebřík. Nahoře vylezte na první vodopád. S rozběhem přeskočte na vyšší stupeň vodopádu vedle. Spínač za stěnou vám otevře další průchod ve vodě. Proplavte jím. Po krátké plavbě se vynoříte v místnosti se žebříkem, tygrem a municí. Až vyřídíte všechno potřebné, vylezte po žebříku. Zastřelte opici a seberte jí klíč. Svrchu a s převahou dvou metrů zastřelte tygra a slezte dolů. Klíčem si otevřete bránu a pokračujte do další části hry.

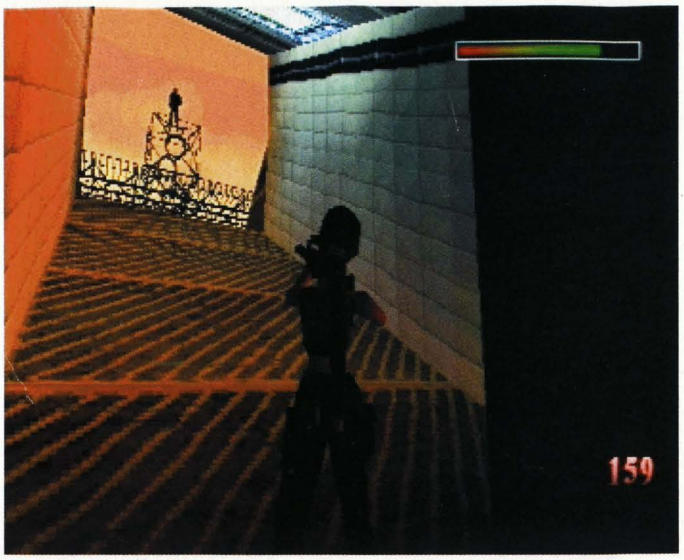
TEMPLE RUINS 2

Hned od startu se vydejte vpravo a trávou, ve které se skrývají hadi, projděte do temného tunelu. Chvilku se plazte a zabijte hada. Na konci se vytáhněte nahoru a dojdete k vodní nádrži. Prohledejte okolí a posbírejte věcičky. U vody se rozhlédněte a nasměrujte se po pravé straně a přeplavte na protější stranu. Piraně jsou pěkně rychlé, takže sebou hoďte. Sepněte spínač. Pod vodou se otevřela brána a nezbývá nic jiného, než se zase honit s malinkými rybičkami s obrovskýma zoubkama. Vyplavete v zavalené místnosti. Vyskákejte na zával (neříkejte, že to nejde, není to pravda). Vydejte se do tmavé chodbičky. Ve větvích stromu za touto chodbičkou najdete nějaké světlice a podobné vymoženosti. Rozběhněte se a s chycením přeskočte na vodopád. Lezte nahoru k dalšímu vodopádu. Na něm se spusťte a ručkujte doprava. Vyhoupněte se nahoru a plíživým pohybem vpřed. Na konci se spusťte dolů. V levém rohu vyskočte nahoru a vytáhněte se. Nahoře se otočte a plazte se do jeskyně. Bacha na dva hady, a pak sešupem sjedete dolů. Dostanete se do místnosti s obrem. Po pravé straně sochy je hýbací blok. Vysuňte ho a v průchodu, který tím vytvoříte, seberte náboje. Obr obživne a začíná souboj na život a na smrt. Dostaňte se po závalu k římse a vylezte nahoru. Odtud si v klídku obra zabijte. Pamatujte, že když se zaštítí meči, nic nezmůžete a musíte ho donutit se odkrýt. Až ho zabijete, vlezte do díry v zemi. Na konci chodby zmáčkněte spínač a přesuňte blok vedle tohoto spínače. V nových prostorách, do kterých se právě dostáváte, stále létají otrávené šipky. Dávejte na ně bacha, ale hlavně se neustále plazte po zemi. Vysbírejte různé náboje a lékárničky a poté se vraťte do místnosti s oživlým, nyní již mrtvým obrem a projděte otevřenou branou, zabouchne se za vámi. Jděte do pohyblivých písků, ale v žádném případě se nezastavujte. Vyběhněte do kopce a zachyťte se převisu. Na konci chodby stiskněte spínač. Projděte branou. Přeskočte přes ostří mečů, které sekají u podlahy, a utíkejte vpřed, jinak vás bodáky neminou. Utíkejte po schodech a zase mačkejte spínač. Jen tak mimochodem v téhle místnosti je další Secret - vytáhněte jeden z bloků ve stěně a pak ho odtlačte doleva. Šplhejte nahoru a vylezte po žebříku. Zmáčkněte spínač dolů a vytáhnutý blok zase posuňte doprava. Vylezte po něm, skočte a chyťte se. Projděte branou a skočte do vody.

Přepněte spínač a proplavte průchodem. Plavte tak dlouho, dokud nenarazíte na dva spínače poblíž sebe. Oba přepněte. Proplavte novým vchodem a znova dva spínače. Třetí zaktivuje bránu s nějakými Secrety. Bacha, je časovaná. Všimněte si, že sochy chrlící oheň prozradily tajnou, neviditelnou plošinku. Vylezte na ni. Přeskočte na druhou. A znova skok na římsu a spínač. Dole se otevře brána, ale jen na chvilku, tak sebou hoďte. Je tam spínač, ale ten jen tak mimochodem spustí i bodáky. Vyběhněte ven a seberte klíč, který se tam jen tak válí na zemi. Schovejte se před bodáky a počkejte, až projdou kolem vás. Vraťte se k vodě, zjistíte, že místo ní je bahno. Vyběhněte nahoru a malou chodbou napravo. Za chvilku na vás vybafne balvan, takže před ním utečte do výklenku a teprve potom pokračujte dále po schodech. U dvou bran jděte tou pravou. Spustí se balvan, ale ne na vás. Sepněte spínač. Nelezte nikam a pokračujte přímo za nosem. V místnosti, kam se dostanete, postřílejte opice a pokračujte doleva. Chyťte se okraje a slezte dolů. Tady už jsme byli. Vylezte nahoru po závalu a přepněte dva spínače. Tím otevřete bránu, tak rychle do ní. Rovnou proběhněte do další místnosti. Skočte do vody a přepněte spínač. A bacha na otrávené šipky, plavte u dna. Vylezte z vody a najděte žebřík. Lezte nahoru a nahoře salto pozpátku, přistaňte na plošince. Vyskákejte, vylezte a vyškrábejte se až k hadovi. Zastřelit!

Záhy se dostanete do místnosti, ale zase na vás vypadne balvan. Proplazte se mezi meči a otrávenými šipkami. Seskočte do některého z rohů zelené díry, přes kterou jste před chvilkou přeskakovali. Projděte přes bodáky a proplazte se do další místnosti s hadem. Pokračujte v průzkumu - najdete blok, který se dá posouvat. A hele, ono jich je tam víc! Přesouvejte je tak dlouho, dokud neodhalíte spínač. Přepnout. Běžte dál chodbou, vyletí dva balvany. Musíte





k nim stát bokem uprostřed chodby, jinak vás dostanou. Pověste se za okraj chodby a na pravé straně se pusťte - spadnete od vody. Doplavte do místnosti, kde dřív voda nebyla, a přepněte spínač. Otevře se brána a vy konečně najdete druhý klíč. Vylezte z vody a průchodem dál. Použijte oba klíče a proběhněte do další místnosti. Rychle lezte po stěně, jinak vás dostanou bodáky. V další místnosti vytáhněte blok po pravé straně a s jeho pomocí skočte na římsu. Zmáčkněte spínač a dávejte si bacha na balvan, který za chvíli vypadne v momentě, kdy budete chtít proběhnout dále. Jste v místnosti se dvěma obry. Bude to tuhý boj, použijte stejnou taktiku, jako když byl jeden. Nejlepší je střílet je ze zálohy z míst, kam se nemůžou dostat. Až budou mrtví, seberte jim meče a dejte je do ruky soše ve výklenku. Tím otevřete východ. Proplazte se dírou do další místnosti. Seskočte a běžte doprostřed, socha obživne. Zabijte ji a seberte další klíč. Otevřeným průchodem jděte dál, stiskněte spínač a utečte před bodáky, které se začnou hýbat. Ale ne nikam dál než k druhému spínači, který musíte stihnout přehodit. Spadnete dolů. Najděte další klíč a otevře se brána. Skočte do díry s vodou. Je tam pěkný proud, takže se držte vlevo nebo vpravo! Najděte spínač, spusťte ho. Pak přeplavte na druhou stranu místnosti a spusťte další spínač. Tím zlikvidujete proud. Konečně můžete sebrat třetí klíč. Najděte stěnu se třemi zámky a použijte klíče. Otevře se brána a vy si můžete konečně oddechnout...

RIVER OF GANGES 3

Ještě než naskočíte na 4x4 vozítko, vylezte na římsu a posbírejte věčičky. Pak skočte do džípu. Jeďte k rozbité stěně, slezte z vozítka a dolů po provazové stěně. Přeskakujte po plošinkách podél vody, až dorazíte ke vchodu do skály. Vlezte do ní a vyskákejte až úplně nahoru. Jsou tam další věci. Vraťte se k džípu. V plné rychlosti najeďte na rampu. Pokračujte ve skákání na plný plyn, i když je to dost nebezpečné. Po cestě nezapomeňte slézt do jedné z děr, je tam druhý Secret. Pokračujte dál až na rozcestí, kde máte na výběr doleva a doprava. Tak my to vezmeme doleva. Dávejte si VELKÝ pozor na plyn, jinak skončíte špatně. Pokud občas uvidíte nějakou díru, do které je možné vlézt, okamžitě tak učiňte - jsou tam většinou Secrety. Přes velké díry přeskakujte zásadně na plný plyn, jinak... Po obřím skoku slezte z džípu a po provazové stěně se dostanete k hadovi a nějakým těm věčičkám. Chvilku poté bude poslední velký skok a pak už džíp nebudete potřebovat. Sklouzněte po skále a vytáhněte se na plošinku ve výšce. Dojděte až na konec cestičky a proskočte průchodem. S rozběhem se chyťte okraje. Pokračujte v přeskakování. Nakonec vylezete z jeskyně a po chvilce pátrání se dostanete znovu na začátek - tam, kde jste opustili džíp. Jděte do průchodu vlevo. Přejděte přes

kameny a s rozběhem přeskočte díru. Zaútočí na vás tři ptáci, které sestřelte. Seskakujte dolů. Nakonec se s rozběhem chytněte stěny a ručkujte doprava. Poslední Secret. Vylezte z jeskyně a projděte pod vodopádem. Exit z levelu.

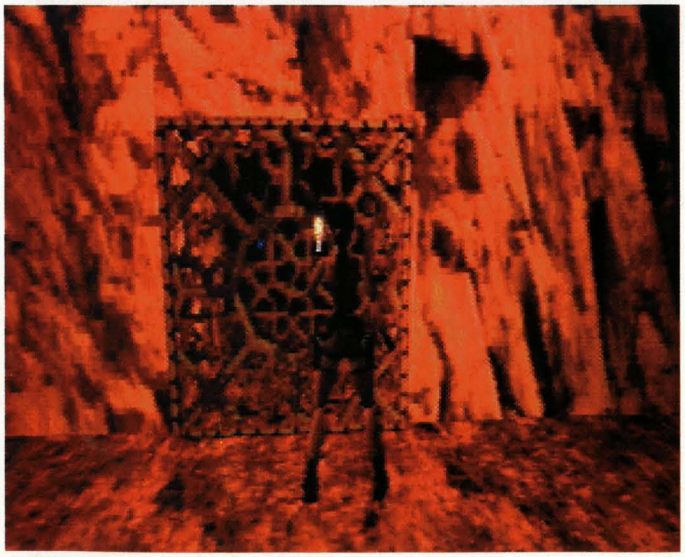
CAVES OF KALIYA 4

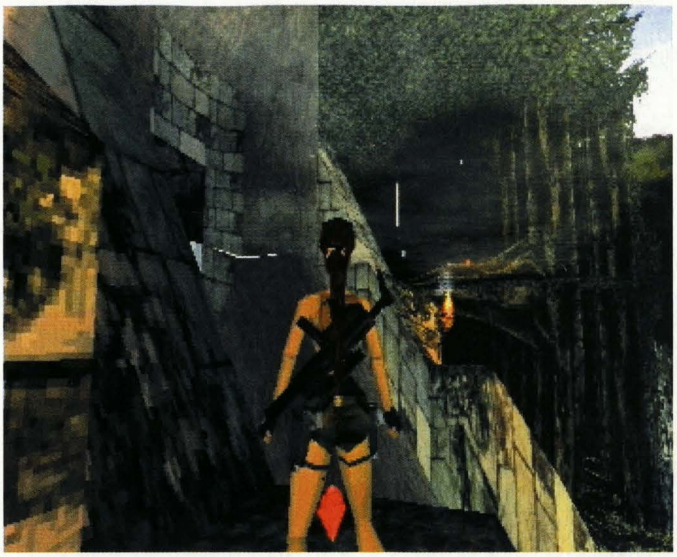
Hned na začátku si vyberte cestu doleva. Na prvním rozcestí opět doleva. Stále za nosem, dokud nenarazíte do stěny. Pokračujte doprava, přeskočte díru, slezte do ní a seberte světlice, v téhle tmě se velice hodí. Za dírou doprava, kus se budete plazit. Na křižovatce doleva, zase se budete plazit. Do průlezu směrem vlevo a dolů. Pokračujte v cestě přímo, potom se podplazte. Na křižovatce vlevo a na další vpravo. Minete odbočku doleva a pokračujete přímo rovně, dokud nenarazíte na zelené světélkující stěny. Tam doprava. A pak zase doprava. Rovně, dokud nenarazíte na sestup dolů. Pokračujte jedinou cestou až k místnosti s dírou uprostřed. Uložte si hru. Seskočte dolů mezi hady. Vystřílejte hady a dávejte pozor na balvan. Pak na vás čeká šest hadů, které musíte vystřílet. U nyní již neškodných balvanů se začněte plazit. A máme tady prvního bosse. Hned, jak ho uvidíte, začněte střílet. Jakmile začne střílet fireballs, přeskočte na další plošinku a zase střílejte. Stále opakujte a nikde se dlouho nezdržujte, to je jistá smrt. Nic nesbírejte, dokud nevyhrajete! Seberte první artefakt. Ufff.

SOUTHERN PACIFIC ISLANDS

Coastal Village 5

Jste na super pláži, ale není čas se opalovat. Skočte do vody a najděte klíč. Přeskočte přes vodu na plošinku. Ručkujte doprava. Vylezte nahoru a přeskakujte až na rozcestí. Vezmeme to tou rychlejší, pokud máte zájem zkuste si tu druhou. Uvidíme se ve vesnici... Na pláži vylezte do chatky, klíčem otevřete zámek. Otevře se podlaha a vy seskočte dolů. Na konci na vás vyjedou bodáky, takže bacha, podlezte je. Dostanete se do velké jeskyně. Skočte a chyťte se první malé plošinky. Pokračujte ve skákání a vytahování se, kam jen to půjde. Nakonec se chytněte lián nad vámi. Přelezte na druhou stranu jeskyně. A zase skákat a skákat, v tom vám moc neporadím. Skončíte na takové zarostlé plošince. Chytněte se lián nad ní. Přelezte na druhou stranu a pusťte se. Přeběhněte přes most a skočte. Sklouzáváte dolů, úplně na konci skočte. Nakonec vylezte po žebříku nahoru. Nahoře přeručkujte doleva. Zastřelte otravného domorodce a seberte medipack. Najděte plošinku pod vámi s úzkou římsou vedoucí doleva. Ručkujte po římse.





Nakonec vylezte nahoru a do tunelu. Přelezte přes dřevěný most a přes mlhu. Dolů do levého tunelu. Zaútočí na vás válečník. Podlezte pod výsuvnými břity. Za rohem přehoďte spínač. Tím vypnete past. Přeskočte na nyní bezpečnou druhou stranu a dolů do díry. Sjedete do vesnice. Následují boje s domorodci, ve své podstatě velice jednoduché. Za jednou z chatek najděte cestu dál. V žádném případě nelezte do hnědé břečky, ta vás okamžitě zabije. Nejdříve mapu. Vylezte po skále a stiskněte spínač. Za jednou z chatek se uvolnila cesta. Jděte tam a nalezněte tři chatky. Pokračujte do průchodu mezi dvěma z nich. Za stromem je jeskyně, tak sesbírejte věcičky. U levé chatky je nenápadná cestička, jděte tam. Na konci vylezte a běžte podél bambusu. Najděte místnost se spínačem. Jakmile ho použijete, zaútočí válečník. Tím si otevřete vchod do třetí chatky, který se za vámi zase zavře. Dostanete se do chodby s ohněm nalevo a cestou napravo. Tak kudy asi? Oknem prolezete na chodník z bambusu. Pokračujte dál, až se dostanete na střechy. Ručkujte po vegetaci nad vámi a seskočte na druhé straně. Pokračujte do domku na stromě, spínač vypne ohnivý chodník. Vraťte se a po levé straně, kde byl dřív oheň, najděte spínač - otevře vám bránu a vybafne válečník. Na druhý spínač nesahat, je to past! Dostaňte se přes cirkulárky ve stěně. Zase spínač, kterým se vám otevře brána. Vypadnete do oblasti s vodopádem. Projděte jím a pak i otevřenou bránou. Proplavte tunelem a bacha na aligátora. Po žebříku na konci vylezte nahoru a přes most se dostanete do chatky, kde vám pokousaný voják dá mapku bažiny.

CRASH SITE 6

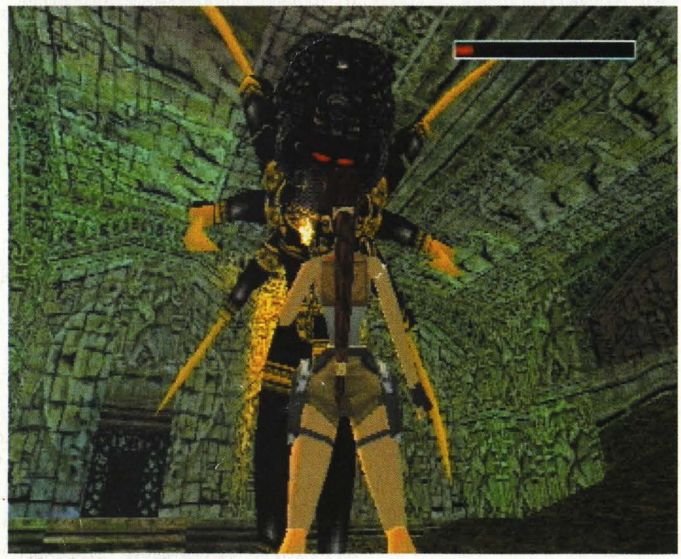
Nejdřív ze všeho se podívejte na mapu. Vylezte na skálu nalevo od bažiny a skočte na zakřížkovanou plošinku (na mapě!). Pokračujte přes všechny ostatní zakřížkované plošiny. Těsně před koncem se můžete chytit liány a objevit Secret. U mlhového jezírka na vás zaútočí první dino. Poraďte si s ním sami, že? Utíkejte dál a vlezte do jeskyně. Za chvilku na vás vyskočí druhý dino. Uvidíte spadlé letadlo. Dejte se doprava nenápadnou uličkou. Čeká tam frustrovaný voják bez padáku a dva dinové. Z bezpečného nadhledu zničte všechny nepřátele. Z plošiny se samými lebkami se můžete vyšplhat na strom k dalšímu Secretu. Ve zvláštním kráteru najdete mrtvolu. Válejí se u ní klíčky. Seberte je, v tu chvíli vyběhne Rexík. Proběhněte kolem něj a schovejte se do výklenku, který byl dříve zavřený. Ze zálohy ho rozporcujte na bifteky. V obou dříve zavřených výklencích přehoďte spínače. Vraťte se k aeroplánu umně zaparkovanému do bujné vegetace. Najdete MP-5 zbraň. V žádném případě nešlapejte na most u vody, spadli byste mezi zubaté rybičky. Místo toho po skále vylezte na strom a několika přesně mířenými ranami shoďte dino návnadu mezi rybičky. Skočte rychle do vody, přehoďte páku a vylezte na druhé

straně. Čekají tam už dva dinové. Bum a Bum. Najděte místnost se spínači. Kdykoliv jeden z nich použijete, zaútočí dinové. Až přehodíte všechny spínače, budete se moci dostat k dalším klíčkům. Vraťte se k letadlu. U čumáku se budete moci vytáhnout na letadlo a vlézt dovnitř. V pilotní kabině použijte oba klíčky, čímž se vám otevřou dveře v nákladovém prostoru. Najdete další spínač, jistě víte, co s ním. Uvolní se prostor pro velké dělo, které dělá velké BUM. Střílejte do stěn po pravé straně a dávejte dobrý pozor na diny, kteří na vás útočí. Uvolněnou cestou se vydejte a konec levelu brzy uzříte.

THAMES WHARF 9

Na začátku levelu si prohlédněte okolí. Za zdi napravo je první Secret. Seberte munici a po zdi vylezte nahoru. Skočte na nižší plošinku a běžte na bednu. Slezte dolů a přeskočte na žebřík. Pokračujte cestou dolů až k zešikmené střeše. Musíte skočit do prostředního průchodu, abyste se vyhnuli nepříteli. Vejdete do místnosti plné krys a ostatního haraburdí a najdete Secret. Vylezte odtamtud nahoru a vraťte se k bedně. Cesta zpátky je skoro stejná, dejte si pozor, abyste skočili doleva, než sjedete zpátky na začátek levelu. Pověste se z konce chodníku poblíž startu. Uvidíte rampu a spínač. Udělejte krok dozadu a spadněte. Potom skočte a chyťte se plošiny se spínačem, který přepněte. Běžte a chytněte se plošiny s lékárničkou. Sjeďte dolů na zelené dveře, které se zvedly po přepnutí spínače. Ve velké tmavé místnosti se vám pod nohama bude rozpadávat podlaha. Přeběhněte rychle na pevné kusy plošin. Rozeběhněte se z nich a skočte na vzdálený okraj. Bouchnete se do hlavy, ale přeci jen se chytnete. Pokračujte chodbou a vezměte si od tvrďáka klíč. Vraťte se k okraji, abyste se dostali z místnosti, musíte se pověsit z rohu plošiny, potom pustit a chytit se pod ní. Ručkujte doprava, jsou tam dva nízké prostory, do kterých se můžete dostat. V druhém z nich je Secret. Vraťte se k zeleným padacím dveřím a vytáhněte se nahoru, pokračujte cestou doprava. Stiskněte spínač. Z konce chodníku se zelenými dveřmi se pověste a seskočte do nižší úrovně. Zlikvidujte odstřelovače a nepřehlédněte světlice. Po žebřících vylezte zpátky tam, kde jste začínali. Přeskočte na plošinku nad zelenými padacími dveřmi. Není nutné přehazovat spínač, ale ničemu to rozhodně neublíží. Přeručkujte po budově doprava a jděte po chodníku. Když se dostanete k horní a dolní cestě, vyberte si tu horní. Pod sebou můžete vidět výtah. Spínač, který ho zvedne, je napravo. Výtah se přistaví před dveře do místnosti. Skočte na výtah, sestřelte vránu a vstupte do místnosti. Když. stisknete spínač, začnou místností ficet ohně.

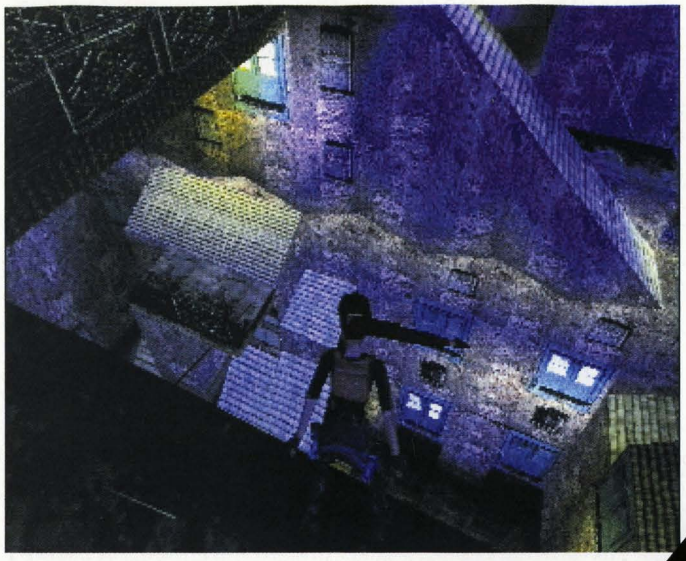
Dávejte pozor, až půjdete ven. Pověste a spusťte se z okraje výtahu tak, abyste se vrátili na chodník. Než se spustíte do díry, kterou zpřístupnil spínač v místnosti, skočte a vytáhněte se pro munici. Z místa, kde jste



sebrali munici, se podívejte doleva. Seskočte dolů a seberte raketu. Seskočte do díry a nezapomeňte sebrat velkou lékárničku předtím, než se sklouznete dolů. Zlikvidujte stráž. Když sem vejdete poprvé, jedna z nádrží je plná vody, ostatní jsou prázdné a vy můžete vidět červenou chodbu nalevo, mimo váš dosah. Přehoďte spínač a skočte do nádrže, do které se právě napustila voda. Stiskněte spínač. Otevřou se dveře v podlaze jiné nádrže. Opět přehoďte první spínač a v nádrži s otevřenými dveřmi se sníží hladina. Dostaňte se přes nebezpečná ostří a pokračujte pod vodou. Na konci hledejte vchod, do kterého se musíte vplazit. Seskočte do míst pod okrajem. V temné místnosti s generátorem strčte do bedny tak, aby zničila panel ve zdi. Po žebříku vyšplhejte do místnosti s nádržemi. Přehoďte spínač na zdi a budete moci plavat do červené chodby. Na konci této chodby stiskněte spínač, abyste si zpřístupnili páku pod skleněným krytem. Až se vrátíte, velká nádrž bude suchá, ale můžete nad ní přeručkovat. Až zmáčknete druhý spínač, vraťte se do nádrže, nad kterou jste přeručkovali. Proplavte tunelem, posbírejte věci a vylezte do haly. Pokračujte až ke zdi. Dávejte si pozor, každé přešlápnutí je poslední. Čeká na vás odstřelovač a poslední dva Secrety levelu. Strčte do pohyblivého bloku a vyšplhejte na něj. Seberte lékárničku a klíč. Ještě než odejdete z levelu, podívejte se doleva. Když slezete po žebříku, je tam lékárnička.

ALDWYCH 10

V místnosti, kde se prodávají lístky, nejdříve zničte nepřátele. Posuňte krabici a vylezte do malé místnosti. Vezměte klíč a vylezte dveřmi. Běžte po pravém eskalátoru a skočte do jámy. Otevřete dveře klíčem a spínačem si rozsviťte světlo. Najděte a seberte penízek. Seskočte dolů na koleje. Běžte a včas uhněte doprava před blížícím se vlakem. Pokračujte do červené místnosti a vylezte po žebříku. Udělejte salto vzad, přeručkujte a seskočte na zeď. Seskočte do místnosti, a pak doleva z bortící se podlahy. Sjeďte, skočte a chyťte se. Rychle přeručkujte doprava. Seskočte dolů z pravé poloviny okraje. Seskakujte dolů, dokud nenajdete Secret. V horní místnosti pokračujte nahoru, počkejte, až skončí plameny a rychle dál. Spínač po cestě aktivuje blízkou past a otevře dveře v červené místnosti. Vraťte se do červené místnosti. Vyšplhejte do otevřených dveří. Zlikvidujte nepřátele. Posuňte krabici, abyste si otevřeli vchod do místnosti. Pokračujte do zelené chodby. Spínače na zdi kontrolují časové dveře v horním podlaží. Nesnažte se je mačkat oba najednou. Stiskněte spínač po levé ruce a sprintujte do prostřední a úplně pravé místnosti. Až se vrátíte přes červenou místnost, přeručkujte po stropě do další místnosti. Tam je Solomonův klíč. U strojů na lístky použijte penízek v tmavém okně. K nohám vám spadne lístek. Sjeďte dolů druhým eskalátorem. Běžte po kolejích doprava a rozstřílejte stráž hned, jak se objeví



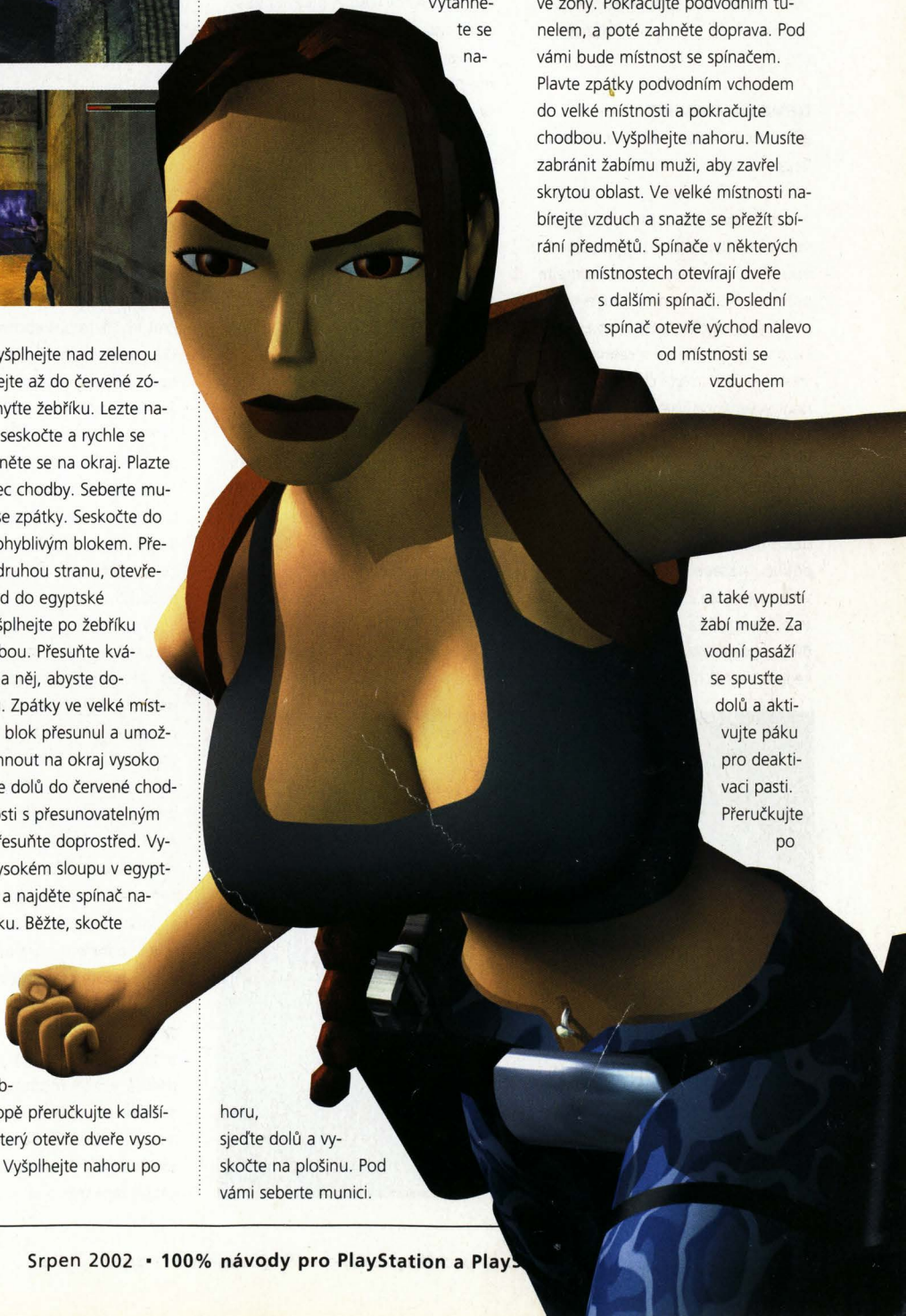
u dveří. Následuje problém se spínači. V jediné místnosti, kde jsou dva pohromadě, necháte pravý nezapnutý. Nyní můžete vstoupit do Masonovy místnosti. Všimněte si jedné záclony, která je až na zem. Proběhněte ji a seberte Ornate Star. Dejte oba Solomonovy klíče do zámku této místnosti a připravte se na psy hned, jak seberete kladívko. Proběhněte dveřmi, které se otevřely, a vplavte do místnosti. Běžte a skočte na výčnělek ve zdi a pak ručkujte doprava. Použijte lístek a zlikvidujte krysy i ostatní potvory. Použijte Ornate Star před dveřmi. Sjeďte eskalátorem a použijte kladívko na zamčené dveře. Pokračujte a připravte se na útok zprava. Za chvíli se tudy budete vracet. Poblíž vlaku zabijte nepřátele a v temnotě posbírejte věci. Vyšplhejte na vlak, stiskněte spínač a odjeďte nově utvořeným východem. Nepřítele před sebou nezabíjejte, osvětluje vám cestu. Za posledním rohem na vás zaútočí dvě zombie. V malé místnosti stiskněte oba spínače. Nyní se vraťte až do červené místnosti. Poblíž malé místnosti se spínači jsou dvě rampy, kterými končí level.

LUD'S GATE

Nyní jste sice zajati, ale máte možnost se osvobodit. Musíte získat balzamovací lektvar. Z místnosti se dvěma malými bazénky jděte cestou po vaší levé ruce. Sjeďte dolů, rychle se otočte doprava a vylezte do díry. Sjeďte dolů do tmavé oblasti, stiskněte spínač, vyšplhejte do haly, odkud jste před tím skákali, a seberte

lékárničku. Vyšplhejte nad zelenou bránu a skákejte až do červené zóny. Tam se chyťte žebříku. Lezte nahoru, potom seskočte a rychle se chyťte. Vytáhněte se na okraj. Plazte se až na konec chodby. Seberte munici a plazte se zpátky. Seskočte do místnosti s pohyblivým blokem. Přesuňte ho na druhou stranu, otevřete si tak vchod do egyptské místnosti. Vyšplhejte po žebříku a běžte chodbou. Přesuňte kvádr a vylezte na něj, abyste dosáhli východu. Zpátky ve velké místnosti se velký blok přesunul a umožnil vám dosáhnout na okraj vysoko nalevo. Sjeďte dolů do červené chodby a v místnosti s přesunovatelným blokem ho přesuňte doprostřed. Vyšplhejte po vysokém sloupu v egyptské místnosti a najděte spínač nalevo od žebříku. Běžte, skočte a chyťte se, abyste se dostali pod okraj. Spínač zavře dveře pod žebříkem. Po stropě přeručkujte k dalšímu spínači, který otevře dveře vysoko nad vámi. Vyšplhejte nahoru po žebříku.

Po plošinkách přeskákejte do místnosti vlevo. Sesbírejte věci a ještě, než sjedete dolů, uložte pozici. Sjeďte dolů až na bortící se podlahu. Tam se chyťte a seberte balzamovací lektvar. Pokračujte dál. Zlikvidujte stráže a proplazte se do malé místnosti. Pokračujte dolů do velké místnosti se sfingou. Po stropě přeručkujte na vzdálenou plošinku a pak seskočte na hlavu sfingy. Dívejte se směrem k zadní části sfingy, a pak se dejte doleva. Vyskákejte na plošinku s lékárničkou. Tam vyskočte na blízký pilíř. Běžte, skočte a chyťte se okraje. Vytáhněte se na



Kvádry nad dveřmi musí být přesunuty. Přesouváním boxů vyšplhejte nahoru a odhalte Secret. Skočte a chyťte se okraje modré plošiny, pak se pověste a seskočte na podlahu. Přesunutím druhého kvádru se dostanete poblíž začátku levelu. Použijte balzamovací lektvar v první místnosti levelu. Poblíž se otevře nová chodba. Plavte dolů a seberte UPV. Pokračujte doprava a najděte průchod. Rychle do díry, než vás dostihne krokodýl. V malé místnosti si naberte vzduch. Za vzdáleným pravým rohem místnosti se dostanete do nové zóny. Pokračujte podvodním tunelem, a poté zahněte doprava. Pod vámi bude místnost se spínačem. Plavte zpátky podvodním vchodem do velké místnosti a pokračujte chodbou. Vyšplhejte nahoru. Musíte zabránit žabímu muži, aby zavřel skrytou oblast. Ve velké místnosti nabírejte vzduch a snažte se přežít sbírání předmětů. Spínače v některých místnostech otevírají dveře s dalšími spínači. Poslední spínač otevře východ nalevo od místnosti se vzduchem a také vypustí žabí muže. Za vodní pasáží se spusťte dolů a aktivujte páku pro deaktivaci pasti. Přeručkujte po horu, sjeďte dolů a vyskočte na plošinu. Pod vámi seberte munici.

stropě do místnosti nad vodopádem. Použijte klíč. Zahněte doleva. Za strážemi místnost končí. Najděte díru, kterou se proplazíte dál. Pokračujte, dokud nenarazíte na východ.

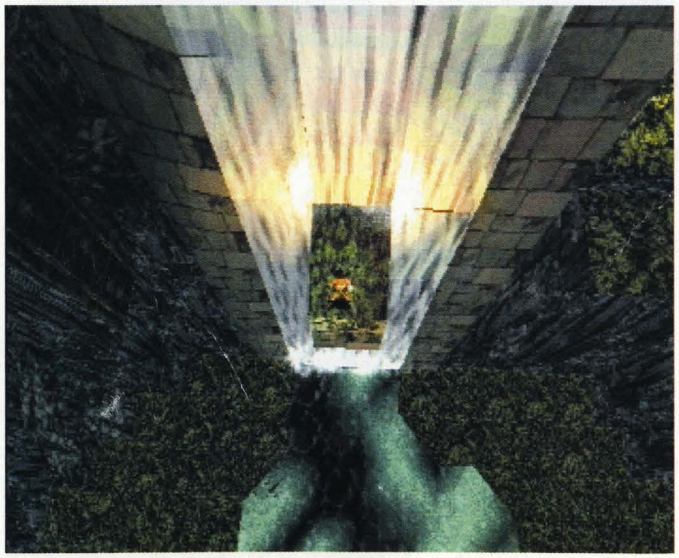
CITY 12

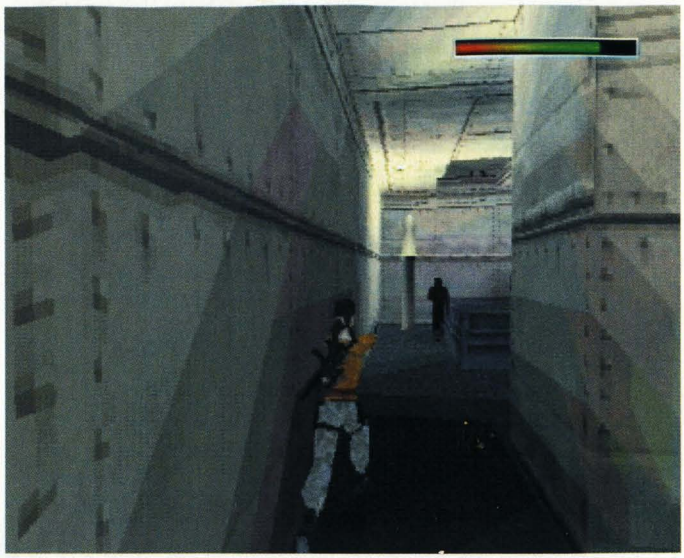
Následuje finální honička se Sofií. Následujte ji nahoru po mrakodrapu a dávejte si bedlivý pozor na chvíle, kdy se bude připravovat k výstřelu. Cestou nezapomeňte najít a sebrat jediný Secret, který se v tomto levelu nachází. Úplně nahoře si všimněte pojistek nalevo, střelte do nich. Sofie dostane zdarma elektroléčbu. Nepokoušejte se jít k ní přímo, musíte to poctivě obejít.

NEVADA DESERT 13

Rozhlédněte se a snažte si zvyknout na to, co je vidět. Nikdy nevíte, co můžete zahlédnout... Jsou tu hadi, se kterými musíte bojovat, podobají se keřům. Napravo je had s bombou. Přeplavte vodu a prozkoumejte průchod. Vchod je na druhém konci. U cesty najděte pohyblivou desku, kterou zmáčkněte. Vezměte si střelivo a pokračujte dále. Z hlavního vyvýšeného místa se dvěma velkými skoky dostanete do oblasti bez ostnatého drátu. Abyste se dostali ven, znovu zmáčkněte pohyblivou desku. Nejlepší bude, když si to vyřídíte s hadem. Pokračujte dále po pěšině - nejlépe pomalu, vpravo od kovové krabice... Utíkejte a skočte z cesty u krabice až na převis. Zlikvidujte hada blízko keře, potom utíkejte a skočte na nejbližší část cesty. Běžte na konec cesty a tam doskočte na spodní převis. Pokračujte pěšinou, sestupte dolů a vyberte si Large MediPack, pak se vraťte zpátky na pěšinu a utíkejte ke skalám. Utíkejte, vyskočte a zachyťte se skály - potom dále až na vrchol krabice. Dejte pozor na hady. Skočte do otvoru na vrchu velké kovové krabice, a když spadnete do vody, plavte až k místu, kde budete stačit. Ohromný kaňon je zakončen vodopády. Na druhé straně to není tak krásné, ale to je vaše cesta. Připravte se na útok ptáka, jakmile budete dole na cestě. Toto je důležitá zpáteční cesta.

Konečně se dostanete k velkému převisu - měli byste být na stejné úrovni jako skály. Utíkejte a skočte na převis na druhé straně kaňonu. Jestliže je toto váš první výlet, můžete sestoupat dolů, kde je tajemství. Odtud skočte dolů do řeky. Dno je plné krámů. Nepřehlédněte výklenky u vodopádu. Nejdříve vyšplhejte na malou červenou skálu u vodopádu, potom na vysokou červenou, která je hned vedle. Rozeběhněte se a skočte na svah přímo přes kaňon. Ničeho se nechytejte! Jenom se rozeběhněte a skočte - potom zůstanete stát. Teď je čas na zpáteční cestu. Jděte směrem ke kaňonu, jako když jste šli pro tajemství, ale tentokrát se držte horní cesty. Opatrně přeskočte keř, jinak stoupnete na hada, který tam někde číhá. Nespadněte do díry v převisu, až budete skákat kolem skály. Jděte kolem skály, pověste se za





převis a spadněte dolů do trhliny. Z převisu na konci trhliny přeskočte na protější převis - zachyťte se a přeručkujte k útesu. Odrazte se od něj a při pádu se někde uchyťte - šplhejte vpravo nahoru. V blízkosti Save Crystalu dole uvidíte velkou TNT krabici a světelné rakety. Proto budete potřebovat detonační klíč, abyste odpálili nálož. Ale teď na to ještě není čas. Skočte na svah vedle vodopádu, a až budete klouzat dolů, chyťte se rohu. Sešplhejte na dolní převis a držte se podél útesu. Na konci převisu skočte a zachyťte se za vystouplý povrch. Stoupejte nahoru až k hladké skále. Odtud přeskočte na svah mezi vodopády.

Vytáhněte se nahoru na převis, vezměte si střelivo a skočte do trhliny. Až se zastaví obraz, přeskočte vodu po malých stupínkách nahoru po proudu. V jeskyni je obrovské vodní kolo. Na levém břehu zleva obejděte balvan a zabijte hada. Potom se proplazte pod velkou skálou zpátky na břeh, kde je nalevo od vodního kola malá komora s výtahem, ve kterém je detonátor na TNT krabici. Zabijte padoucha a vyšplhejte na vodní kolo. Držte se strany kanálu a buďte připraveni na útok. Pravou stranou můžete v klidu doplavat k vypínači, který otevře sousední dveře. Hned, jak posbíráte střelivo v malé místnosti pod vodou, zmáčkněte vypínač, který je blízko u vodopádu. Jakmile vstoupíte do otevřeného podvodního tunelu, hledejte přepínač na tmavé stěně nad hlavou - zatáhněte za něj a plavte tunelem. Potom zatáhněte za mnohem viditelnější přepínač a ocitnete se v hale. Zdejší přepínač aktivuje vodní kolo. Na zpáteční cestě prozkoumejte vyschlé dno řeky. Můžete skočit na horní převis, a potom zpátky na dno. Dole najdete kostku, která vám umožní přístup za vodopády. Zpět na dno se dostanete pomocí stejné kostky. Vašim hlavním cílem cesty je místnost s výtahem u vodního kola. Zlikvidujte stráž a vezměte detonátor.

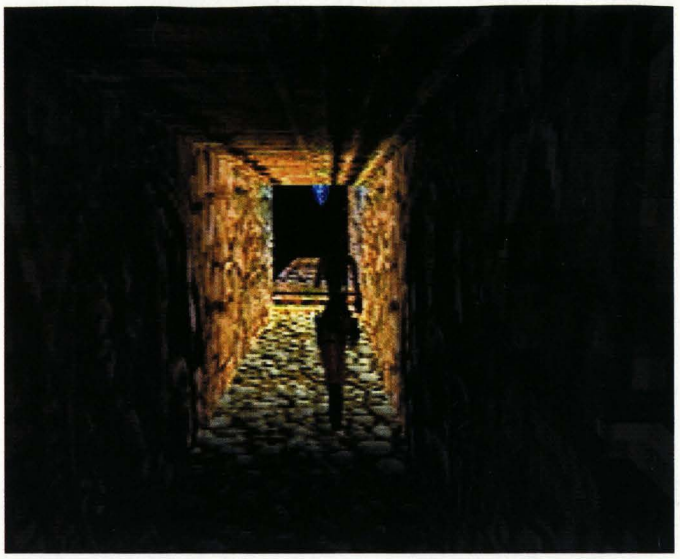
Teď nastal čas vrátit se zpátky k TNT krabici. Všimněte si balvanu, který bude hrozit zničením, a dejte na něj bacha. Použijte detonátor a uskočte doleva. Z oblasti vyhozené do povětří vyšplhejte na nejvyšší a největší převis, odkud se dostanete do další oblasti. Bude to rychlá cesta, protože víte, kam máte jít. Oběhněte plot a vlevo vyšplhejte do úzkého a tmavého průchodu. Vystoupejte na horní převis, protože ještě není čas jít dolů. Proplavte do místnosti se dvěma přepínači. Jeden je za sloupem, druhý je v tunelu. Teď zpátky k elektrickému plotu. Tentokrát běžte dolů do jeskyně. Zabijte hady a zmáčkněte vypínač uvnitř malé budovy. Vraťte se do nejužšího průchodu a běžte nízkou chodbou. Jakmile vyřídíte stráž, přeskočte z budovy přes plot ke krabici. Očekávejte potíže hned, jak narazíte na krabici, a nezapomeňte, že hrozí smrtelné nebezpečí: nejlepší by bylo dostat se z tohoto úzkého místa. V budově najdete padouchy, zámek

a kolo Quad, na kterém se můžete dostat na vrchol budovy (nebezpečné), nebo můžete použít krabici a mříže a vyšplhat do Generator Access. Až otevřete dveře místnosti s generátorem, uskočte zpátky. Vypněte proud a otevřete hlavní vchod tlačítkem, který je vedle něho. Na kole Quad sjeďte dolů do jeskyně a jedním velkým skokem přeskočte plot.

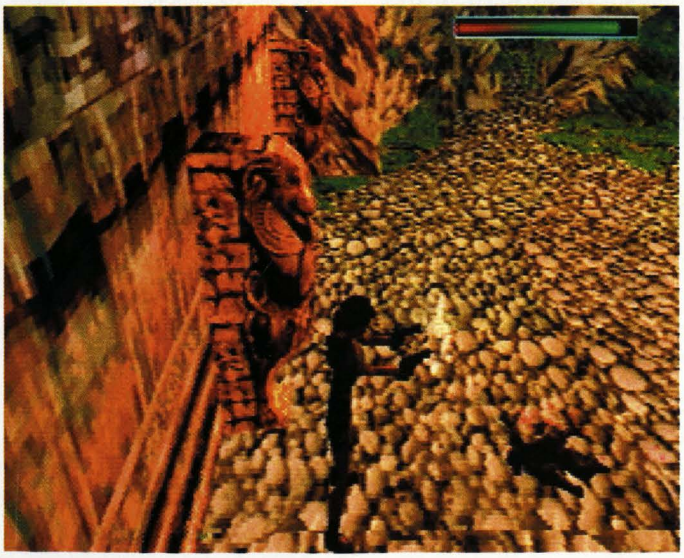
HIGH SECURITY COMPOUND 14

Skočte do okna a zavolejte stráž, jakmile přijde, utíkejte ven až k zábradlí. Potom si pospěšte do své cely. Zmáčkněte vypínač u vedlejší cely, protože kolega bude bojovat se stráží. Otevřete všechny dveře u cel a zapamatujte si, které dveře jste otevřeli jako první. Zmáčkněte první krabici a objeví se prostor pro plížení. Proplazte se a zastrčte krabicí první krabici zpátky do průchodu, teď se vám ukáže nový prostor pro plížení, ale na pravé straně. Posouváním krabic a plazením se dostanete do místa, kam jste předtím zasunuli druhou krabici. Nahoře nad průchodem, který vede z cely, je cesta. Utíkejte a přeskočte past z ostnatého drátu. Za ostnatým drátem je vypínač. Přes převis u vypínače prolezte k poklopu, sestoupejte asi do půlky k převisu nalevo. Skočte do poklopu v malé místnosti a ocitnete se v kontrolním centru. Zmáčkněte knoflík na vedlejší zdi. Kolega přijde zlikvidovat MP, který upustí Security Pass.

Zkontrolujte dveře vlevo od jídelny. Místnost s velkými krabicemi je pohybovou hádankou. Pohyblivé krabice nastrkejte pod otvor ve stropě. Nad místností přeskočte rouru a zmáčkněte vypínač na zdi. Plavte zpátky přes místnost s krabicemi a horem přes další díru ve stropě. Rychle přeběhněte přes rozškvařenou kuchyň do místnosti s červenou podlahou. Držte se cesty a dejte pozor na pasti z ostnatých drátů. Ve žluté místnosti zmáčknutím vypínače na zdi vypněte kuchyňský gril. Zpátky běžte dírou ve stropě, kterou jste přišli, a knoflíkem si otevřete vedlejší dveře. Nejdříve zpátky na vnější cestu, potom přes pokoj s červenou podlahou až k otvoru nad kuchyní. Skočte do kuchyně a nakonec otevřete dveře. V krátké chodbě otevřete dveře za rohem vpravo, než otevřete vchod nalevo. Utíkejte zpátky do kuchyně, zatočte doleva do haly. Musíte se dostat k celám, aby vám kolegové pomohli. Přesvědčete se, že stráž odešla hledat vypínač, který zvedá otvor nad kuchyňským grilem. Skočte do díry, potom rychle ze šikmého povrchu na ten hladký, kolem pasti. Vyšplhejte do trhliny. Držte se průchodu. Osoba na chodbě je váš kolega. Necháte projít stráž v zelené strmé hale. Teď rychle, pospěšte si přes velkou oblast. Stráž vás nesmí vidět. Jděte otevřeným průchodem až k nejnižšímu bloku s celami. Jakmile otevřete dveře u cely, kolega vyběhne na chodbu. Běžte za ním. Nahoře uvidíte, že si dal pěknou námahu. Vezměte Security Pass a hned ho použijete u vedlejších dveří. Držte se velkého průchodu, když už jste zrušili elektrický nosník. Upoutejte strážcovu pozornost, potom utíkejte vlevo dolů do haly.



Otevřete dveře cely a seberte klíče, které upustil strážce - pasují do zámku ve velké otevřené oblasti. Když uvidíte hlídače, skrčte se a prolezte místem na plazení až k vypínači. Hlídač je ozbrojen. Zmáčkněte vypínač, když je hlídač po levé straně (jste čelem k vypínači), a přeskočte červený elektrický nosník, abyste se dostali do haly. Jděte halou k velké místnosti podél zdi, dívejte se dolů a hledejte otvírání nad plošinou. Pohnout s velkou mísou nebude až takový problém. Ale místo proskočení dírou u mísy se pověste a skočte z nejnižšího nosníku skoro až na zem. Slezte po žebříku až na úroveň země. Na chodbě se proplazte za stráží. Toto místo si zapamatujte - později tady blízko bude tajemství. Vraťte se se Security Passem do červené haly. Zmáčkněte knoflík u dveří, aby se otevřel vchod. Vypínač na druhé straně mřížoví zavře znovu dveře, proto se nezabývejte hledáním tohoto vypínače. Dejte Security Pass do zámku a vylezte po žebříku. Díra po straně velké místnosti nad vodou je cestou ke špatnému vypínači.



Skočte do vody a vezměte Save Crystal, když plavete dolů tunelem. Přeplavte dlouhý tunel a vraťte se pro energii. Nevyhlazujte cestu v malé místnosti u elektrických nosníků. Vylezte a skočte z nosníku na převis. V nákladní oblasti vylezte na krabice vlevo. Pistole a Desert Eagle na vás čekají v malé místnosti. Hned, jak opustíte místnost, utíkejte pod převis, aby vás nezasáhla střelná věž. Zbraň začne znovu střílet, až nebudete v dohledu. Vylezte po krabicích zpátky do nákladní oblasti. Je čas na velké tajemství. Jelikož dveře do nažloutlého přístěnku jsou otevřené, můžete jít zpátky do oblasti s velkou mísou. Běžte celou cestu směrem k hlídači, který se dívá špatným směrem. Je ozbrojen. Seberte Security Pass, který hlídač upustil na druhém konci chodby, a v krátké hale posbírejte granáty. A zase zpátky až do nákladní oblasti. Jděte čelem ke svahu a buďte připraveni na obranu. Vezměte žebřík nahoru. Knoflík napravo je ten, který potřebujete k pohybování krabicemi. Ten druhý by pustil další posily z vedlejších dveří. Pomocí krabice vylezte na horní převis v nákladní oblasti. Přeručkujte přes převis. Zabijte hlídače a vezměte si jeho Security Pass. Otevřete poslední zamčená vrata a zbavte se všech padouchů. Jakmile vyšplháte na vagón, level končí.

AREA 51 15

Vylezte z vagónu a krabice naházejte nalevo, potom pronásledujte stráž. Nesmíte dopustit, aby se dostal k poplachu. Pokud se nedostane k poplachu, MP5 je na dosah. Vypínače si nevšímejte. Použijte nejbližší knoflík k otevření mříže a prolezte dál. Vezměte si Large MediPack. Hned jak se dostanete do tohoto nebezpečného místa, skrčte se a plazte se doleva. Času máte zatím dost, ale nejlepší by byl další Large MediPack. Vraťte se do laserového tunelu, když se past vzdaluje. Utíkejte k převisu a pomocí akčních a útočících tlačítek rychle vyšplhejte nahoru. Počkejte, až vás stráž mine po pravé straně, a proplazte se do úzkého prostoru. Musíte zastavit stráž, než se dostane k poplachu. Zkuste si vzít na pomoc Desert Eagle. Počítejte s dalšími problémy, jakmile otevřete sousední dveře. Abyste se vyhnuli laseru, prolezte dírou ve zdi. Odstraňte hlídače v dlouhé chodbě. Běžte za roh k tlačítku nad poklopem. Zmáčkněte vypínač a nechejte vypadnout, co vypadnout má. Na tomto místě se otočte doleva a běžte ke sloupu. Když k němu přijdete, koukněte se doleva - hlídač jde k poplachu. Jestliže to zvládne, zničí tajemství a nechá odvázat nějaké psy. Jakmile posbíráte granáty, skočte na zem mezi drátěná oka a zatáhněte za přepínač. Poklopem se dostanete do spodní oblasti. Zlikvidujte stráž. Jestliže narazíte na odstřelovače, mříž je otevřena. A jestli byl zabit už před tím, než došel k poplachu, je tam otevřené alespoň malé místo na proplížení.

Posbírejte munici, poklopem proskočte dolů do haly. Vyřiďte stráž a prozkoumejte blízký roh. Otevřete dveře cely tlačítkem v hale - vězeň, kterého odpoutáte, na sebe vezme MP. Vlezte dovnitř a vezměte si Large MediPack. V hale dejte pozor na laser. Zabijte MP. Tlačítka na velkém panelu jsou na ovládání pasti. Až půjdete ke dveřím, padouchové přijdou z druhé strany. Vypínač v přístěnku jednoho z padouchů otvírá prostor pro plazení. Přeskočte zelené nosníky a zastřelte stráž. Pokračujte dále chodbou. V místě, kde se větví, běžte vpravo. Pomocí příklopu na zdi sejměte ostřelovače blízko raketu. Vezměte Code Clearance Disk z převisu a vraťte se halou, kterou jste přišli. Na druhém konci haly, vlevo od strmé chodby, je ovládací panel, který potřebuje disk. Přeskočte nosníky. Raketou byste mohli získat munici z převisu. Utíkejte a skočte na žebřík mezi dvěma raketami. Strefte se do odstřelovače, který je na druhé straně horní oblasti - použijte Desert Eagle. Potom vyskočte na odstřelovačův převis, využijte otvoru v horním nosníku a vezměte si Hangar Access Key.

Na konci převisu skočte dolů na prostranství. Sestřelte mřížoví na zdi a vylezte do tunelu. Držte se chodby - pro odměnu. Běžte zpátky do místnosti s raketou. Je tam hala v přízemí. Jděte kolem díry v zemi - je to kontrolka na odpálení rakety. Pokračujte v horní hale a požadujte Hangar Access Key k zámku. Zabijte hlídače na vlakovém nástupišti a opatrně se spusťte do oblasti blízko elektrické dráhy. Překonejte nástrahu, zmáčkněte tlačítko a vlak přijede na dolní kolej. Z přilehlého převisu skočte k autu. U konce vlaku vyskočte a zachytněte se kraje horní chodby. Přeručkujte nad druhou sadou mříží. Utíkejte a skočte na nástupiště, pospěšte si se zastřelením prchající postavy. Jestliže se jí podaří uprchnout, čekají vás další nepřátelé. Držte se haly okolo UFA. Buďte ve střehu, jinak zaplatíte životem. Vyšplhejte po krabicích do protější haly a dejte si pozor na hlídače. Přechází zprava doleva ve velké místnosti, pro poplach chodí do dolní haly. Jakmile zmáčknete všechny knoflíky na horní cestě, objeví se odstřelovač v dolní hale. Dejte si pozor, abyste nezmatkovali. Když se díváte na knoflíky, zmáčkněte nejdřív levý, potom pravý. Použijte také bílý vršek ovládacího panelu, abyste se rychle přesunuli z jednoho převisu na druhý a také abyste zmírnili váš dopad na zem. Zbavte se stráže a zmáčkněte knoflíky. Zkuste ty dva vpravo a potom zmáčkněte jeden na levé straně. Takto se UFO stane přístupné. Vzadu u UFA zmáčkněte knoflík a vyšplhejte po žebříku. Od žebříku přejděte k trámům - utíkejte a přeskočte je. Můžete sejít dolů na cestu nad létajícím talířem. Později budete muset zopakovat cestu kolem trámů, abyste získali tajemství.

Launch Code z létajícího talíře pasuje do klíčové dírky, která je dole v díře na zemi. Teď jste v kontrolce pro odstřelení rakety vzadu blízko místnosti s raketou. Klíč z vrcholu létajícího talíře zpřístupní tlačítko. Když ho zmáčknete, uskočte vlevo a rychle utečte pryč. Běžte stále rovně, dokud běží obraz. Vyšplhejte nahoru do oblasti, kde byla odpálena raketa. Zabijte stráž a otevřete přilehlou chodbu. Zavře se za vámi. Až minete laserovou past, odprásknete odstřelovače. Hlavní oblast zbavte padouchů a seberte klíč od létajícího talíře. O patro níž stiskněte tlačítko, aby se otevřel poklop. Vraťte se k talíři. Vezměte si energii v této oblasti a vyšplhejte zpátky k trámům. Minete cestu vedoucí k talíři - utíkejte, vyskočte a zachyťte se vchodu. U nejvyšších trámů můžete vstoupit do haly, která je spojením k obrovskému akváriu. Vezměte si Save Crystal a neotálejte tam příliš dlouho. Je to dost obtížné dostat se zpátky z nádrže. Poslední rváči čekají uvnitř talíře, který se zavře po vašem příchodu. Jakmile vezmete relikvii z horní místnosti, Nevada je minulostí.

ANTARCTICA 16

Hned si všimněte, jak rychle vás voda zabíjí. Od začátku pokračujte po pobřeží k chatce a hledejte Secret. Nyní pokračujte do zamrzlé lodi. Párkrát se sice namočíte, ale co se dá dělat. Dírou se dostaňte do lodi. Sestupujte dolů a probojujte se až do strojovny. Nalevo od strojů je spínač, který otevře padací dveře. Skočte dolů a pokračujte chodbou. Vpravo bude díra, kterou musíte projít, pokračujte podle oranžové trubky, zabijte nepřítele a proskočte dveřmi dolů. Pokračujte dolů a probojujte se k malému oknu. Skrz něj můžete vidět člun. Zmáčkněte čudlík a člun spadne do vody. Jděte zpátky na palubu, pověste se doprava a pokračujte k útesu. Seskočte do člunu, který na vás čeká dole, obeplujte loď k útesům a říčkou u chatky pokračujte dolů. Najděte tunel a rychle tam vběhněte. Sklouzněte, skočte a chyťte se okraje nad vámi. Pokračujte doprava, seberte velkou lékárničku a pokračujte plazící šachtou.

Vylezete ve vodě poblíž člunu. Ve vodě je munice. Navádějte člun kolem tunelu, vyplujete u přehrady. Vyskočte ze člunu a očekávejte vřelé přivítání. Přeručkujte po stropě. Na konci se cesta rozšiřuje. Jděte na pravou stranu a přeskočte. Probojujte se sněžným tunelem a u zhroucené struktury pokračujte velice opatrně. V nové oblasti zmáčkněte spínač na zdi a běžte kolem budovy doleva. Za rohem poblíž trubky je díra s vodou. Skočte do vody a plavte rychle k okraji. Seberte palivo. Voda, která vám sahá jen po kotníky, není nebezpečná. Vyšplhejte po žebříku za palivem. Nahoře je místnost s generátorem. Pokračujte doleva a zabíjejte psy. Za mostem můžete sešplhat dolů a bojovat o munici. Zpátky ve známé oblasti proběhněte kolem díry s vodou k palivu a vstupte do velké jeskyně. Padací dveře vás při jakémkoliv kontaktu zabijí. Probojujte se až ke schodům. Pokračujte dolů do tmavé haly. Vyšplhejte na trosky, přepněte spínač na zdi a použijte páčidlo na uzavřené dveře. Seskočte dolů a prostudujte mapu. Abyste zprovoznili generátor, pojistky 2 a 4 (ty zelené) musí být spuštěné.

Vraťte se do místnosti s generátorem, stiskněte spínač, abyste ho spustili. Vstupte do budovy. Všechny tři spínače jsou již aktivní. Vezměte ze stolu klíč. Vraťte se zpátky k vašemu člunu a přešplhejte po stropě. V budově, kterou jste otevřeli páčidlem, je zařízení na otevření vrat. Použijte k tomu klíč a stiskněte spínač. Pokračujte po vodní cestě a hledejte podvodní jeskyňku na pravé straně od člunu. Uvnitř naleznete klíč k chatce. Probojujte se kolem trosek, kde level končí.

R. X. TECHMINE 17

Abyste se dostali ze slepé chodby, probíhejte všemi otevřenými bránami. Až uslyšíte dvojité klapnutí, otočte se a spatříte východ. Ve velké centrální místnosti jsou připravené tři důlní vozíky k jízdě. Zasáhněte světla v kontrolní místnosti. Najděte žebřík a lezte dolů, dokud nezůstanete viset pouze za ruce. Potom se trochu vysuňte a skočte, otočte se a znovu se chytnete. Malá komůrka za kontrolní místností skrývá první Secret. První vozík, kterým jeďte, je ten prostřední. Přidávejte a snažte se málo brzdit. Stiskněte spínač, dřív než vozík dorazí na konec a opustí scénu. Skrčujte se pod trámy. Na konci zabijete mutanta a seskočte na cestu pod vámi. Pověste se a seskočte na nižší okraj. Vytáhněte se nahoru na úplně dolním levém okraji. Poblíž místa, kde na vás zaútočí, najdete díru, kam se můžete vplazit. Je vysoko na zdi. Z kamenů napravo od této díry skočte na útes a ručkujte po okraji. Uvnitř přepněte spínač. Abyste se odtud dostali, musíte vyskákat po sloupech. Pokračujte chodbou, vylezete u strojů. Úplně nahoře čekejte další útok.

Vraťte se k vozíku a hlavně cestou zpátky k terminálu nevjeďte do slepé uličky. V terminálu použijte na dveře páčidlo a seberte baterii. Když se vrátíte do míst, kde jste našli první Secret, uvidíte, že se otevřely nové dveře. Je čas na další jízdu vozíkem. Nyní si však vyberte ten nejnižší a jeďte s ním doleva. V některých místech budete muset pořádně zrychlit. Pokračujte chodbou, kde vozík zastavil. Vstupte do dolní haly a pokračujte koridorem. Nepřehlédněte díru a rychle se do ní vplazte. Seskočte přímo do velkého problému. Prohledejte bazén. Budete se muset potopit a nabít startér. Nyní je čas pro třetí jízdu. Vyberte si zbývající vozík a tam, kde zastaví, použijte u stroje baterii a u ovládání startér. Otevře se vám cesta. Skočte do vody a snažte se nezmrznout. Proplavte mezi světly a napravo vylezte. Vyběhněte až úplně nahoru, pozor na plamenomet. Seskočte na okraj pod mostem. Přeskakujte z okraje na okraj, seberte poslední Secret. Vraťte se pod most, skočte a chytněte se. Až se dostanete k malé struktuře, level končí.

LOST CITY OF TINNOS 18

Vítejte ve ztraceném městě. Vyšplhejte po žebříku, abyste otevřeli dveře přímo pod vámi. Jděte do nich. Pátrejte po klíči. Tím si otevřete cestu do další části. Seskočte z okraje a najděte další spínač. Vyšplhejte nahoru do budovy a přeběhněte přes halu ke zhroucené pasáži vedoucí dolů. Přepněte spínač a objevíte jich dalších pět. Přepněte první, druhý a pátý. Tím si otevřete cestu do nové oblasti u zničeného mostu. Po výčnělcích vyšplhejte až na okraj mostu. Než seskočíte dolů, zlikvidujte vosy a seberte jim jejich Secret. Vysoko nad mostem vás neviditelné plošinky navedou až k hnízdu. Z nejbližší neviditelné plošinky se můžete rozeběhnout, skočit a chytit se okraje hnízda. Nespadněte do díry. Vraťte se po plošinkách zpátky a skočte do díry v mostě.

Běžte tunelem nejprve doleva pro lékárničku, a poté doprava. Braňte se před monstry, hned jak vstoupíte do jejich teritoria. V další oblasti se skrčte doleva a pokračujte tímto směrem. Dole v místnosti stiskněte spínač a zničte tři velká magická monstra. Spínač v dolní části místnosti otevře východ, kterým se musíte proplížit. Použijte pilíř poblíž brány a vyhněte se pastem. Ve velké místnosti musíte změnit váhu některých plošin manipulací se spoustou spínačů. Seskočte na cestu a běžte doleva podél zdi. Spínač vlevo je časovaný a vede k Secretu. Je nutno otevřít východ z místnosti dříve, než ho přepnete. Jistě vám pomůže, když vám poradím, že se po stropě můžete dostat na druhou stranu. Až uspějete v otevírání východu, je čas otestovat tajný spínač. Uložte pozici. Přepněte spínač a utíkejte dolů do haly. Mimo cestu je okraj, na který se můžete spustit. Přepněte spínač a běžte do místnosti se světelným sloupem. Běžte doprava a nahoru po schodech, pak dolů halou, doleva, přes most a pokračujte dolů. Nad místností se světelným sloupem vás čekají čtyři zkoušky, za které dostanete masky oceánů. V první, zemské, běžte doprava podél zdi. U pohyblivých písků doprava kolem runy na zdi. Maska na vás čeká nahoře. Hned, jak ji seberete, začne padat strop. Utíkejte zpátky. Ve větrné zóně je labyrint spousty chodeb. Běžte doprava a potom znovu doprava dlouhou chodbou. Skákejte z okraje na okraj, abyste se ochránili před bodáky, a na vrcholku na vás čeká další maska. Ve vodní zóně si pamatujte, že řešení spočívá v pohybu dle hodinových ručiček. A v ohnivé si prohlédněte mapku na bloku poblíž vstupu a podle ní se dostaňte až k masce. Až umístíte všechny masky na sochy, potřebujete už jenom druhý klíč z bazénu, který použijete poblíž místnosti se světelným sloupem. Poté můžete skočit do jeskyně.

METEORITE CAVERN 19

Pavouk, který zde na vás útočí, vás dokáže zabít jediným výstřelem. Proto si udržujte odstup a posbírejte postupně všechny čtyři artefakty. Poté se pavouk stane zranitelným. Nakropte to do něj vším, co máte, a pak pokračujte nahoru. Již zbývá jenom několik málo nepřátel a ocitnete se na samém konci hry.

Final Fantasy IV

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Square ■ **RECENZE:** PSM52 - 7/10

Pokud si troufáte na zdlouhavou a obtížnou hru v zastaralé grafice, tak máte šanci.

Trpíte-li náchylností ke starším, ale skvělým hrám, mohly by se vám naše tipy a triky pro *Final Fantasy IV* náramně hodit.

Ve Fabul Castle si promluvte se ženou v západní věži hradu. Partička jí poví, že její manžel je v jeskyni a nelze ho vzbudit. Dá vám tedy předmět, se kterým se vám ho podaří vzbudit. S tím pak jděte do podzemí a v Sylvan Cave probuďte spáče. Bude se k vám chtít znovu připojit, ale ještě nebude plně uzdravený, a proto ho necháte spát dál. Aby vám to nebylo líto, dostanete od něj summona Sylpha, kterého teď budete s Rydiou moci používat. Vraťte se zpět za spáčovou manželkou a vraťte jí její budící prostředek. Za ten dostanete Knife, který pak Edge může hodit se ztrátou 9999 všem nepřátelům

PLAYSTATION PLAYSTATION.PL

Meč Excalibur

Podmínkou k získání této super zbraně je to, že musíte mít krysí ocas (Rat Tail) ze světa summonů a létající loď Měsíční Velrybu.

Vezměte si Enterprise vznášedlo a jeďte k Mythril Village, kde přistaňte se vznášedlem a vstupte do ní. Vydejte se na jihovýchod skrze skalnatou oblast a vstupte do jeskyně Adamant. Uvnitř narazíte na muže, jenž sbírá zvířecí ocasy a vymění s vámi krysí ocas za kus rudy Adamant. Odejděte z jeskyně a běžte do podzemí. V jihovýchodní části leží Kokkol's Smithy. Tady se jen tak nečinně fláká Smith, který nemá z čeho vyrábět zbraně. Dejte mu Adamant a on vám za něj vyrobí legendární meč Excalibur. Musíte

Jeskyně summonů

Pro snazší projití jeskyně bude lepší, když si očarujete všechny postavy kouzlem Float, aby vám neubíraly podlahy s pastmi zbytečně moc HP.

Projití jeskyně je poměrně jednoduchá záležitost. V patře B3 naleznete warp, který vás přesune do dalšího patra. Po projití celé jeskyně se ocitnete v knihovně. Vydejte se do podzemí a teleportem se dopravte do královských komnat. Promluvte si s královnou Asurou a králem summonů Leviathanem. Nejdříve si to rozdejte s královnou.

Asura (31 005 HP)

Tenhle souboj je dloubačka v nose. Jako první krok použijte začarování kouzla Wall na Asuru, aby si nemohla doplňovat energii kouzlem Cure3 a chránit se Armorem. Pak s Rydiou začarujte Ice3 a s Cecilem normálně zaútočte. Kaina využívejte k Jumpu nebo útokům Edge. Pakliže stihnete znovu začarovat Wall, nestihne Asura udělat vůbec žádný protiútok a vzápětí bude po ní. Po souboji ji získá Rydia do soupisky summonů a bude moci Asuru kdykoli vyvolat. Teď si promluvte se stařík em, ze kterého se vyklube Leviathan. Přijměte jeho výzvu k boji.

Leviathan (50 001)

Toto rovněž nebude nic těžkého. Levi používá pouze útoky Ice2 a Big Wave, která je na všechny postavy. S Rosou se nepřetržitě léčete a držte si životy na maximu, Cecila nechejte normálně útočit a s Kainem skákejte. Edge využívejte k sesílání Blitzu a Rydiou čarujte Bolt3. Touto strategií byste měli Leviathanovi udělat zhruba 15 000 HP ztrátu za jedno kolo. Stejně jako Asuru získáte i Leviathana

Summon Sylph

Jako v předchozím případě, i zde bude zapotřebí kouzla Float kvůli vyhnutí se pastem.

mu dát trochu času, takže se porozhlédněte, jestli by se tu něco nedalo sebrat, a zaleťte se podívat na Měsíc. Po návratu na vás bude čekat Excalibur.

Summon Odin

Pro to, abyste mohli získat Odina, budete muset nejdříve projít celý Svět summony.

Vzpomínáte si, kde vám předtím král Baron řekl, že se máte vrátit, až projdete svět summonů? Vraťte se do paláce a jděte do podzemí, kde si promluvte s králem. Řekne vám, že pokud ho porazíte, tak se k vám přidá.

Odin - 20 001 HP

Tenhle střet je poměrně brnkačka. Jde jen o to, že musíte Odina porazit co nejrychleji. Pokud budete moc pomalí, tak si nabije svůj ultimátní útok a sejme vám všechny postavy jednou ranou. Nejrychlejší a tím pádem i nejbezpečnější postup je následující: Cecil klasický útok, Kain si trochu zaskáče příkazem Jump, Edge bude klasicky útočit, Rydia bude čarovat Meteo a Rosa (pokud má alespoň 60. level, aby se to vyplatilo) Holy. Po souboji získá Rydia velmi mocného summona Odina

Summon Bahamut

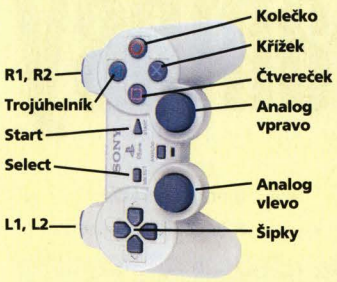
Získání tohoto summona není moc velká legrace, takže s mrzáky se o to ani nepokoušejte. Podmínkou je vlastnictví Měsíční Velryby (létající loď), se kterou se vydejte na Měsíc. Zde hledejte kruhovou oblast, Bahamutovu jeskyni.

Uvnitř jeskyně se budete muset utkat s Behemontem. Behemont má okolo 25 000 HP a nemá rád kouzla jako Holy nebo Meteo. Ty pak vrací kouzlem Storm snižujícím HP pouze na jedno číslo. Pokud byste to přeci jen chtěli riskovat, bude lepší být alespoň s Kainem ve vzduchu. S Rosou se léčete a ostatními rubejte Behemonta normálním Attackem.

Nejsilnější zbraně

Meč Ragnarok - vytlučete ho z Wyverna na Měsíci
Blabe Masamune - vytlučete ji z Ogopogo na Měsíci
Stardust Rod - naleznete ji na Měsíci
Silence Staff - její přesný výskyt neznáme
Cat Claw - věž Babil
Artemis Bow - ukradnete ho na Měsíci Kary
Šíp Artemis - ukradnete ho na Měsíci Kary
Gaia Hammer - věž Zot
Nůž MageMash - podzemí
Lamia Harp - jeskyně Antliona
Oštěp HolyLance - dostanete ho po porážce Plagua
Serpent Whip - vybojujete ho z červeného nebo modrého draka
Rune Axe - velmi zřídka se ji povede získat z RedGianta
Předmět Spoon- dostanete ho od spáčovy manželky po jeho probuzení

OVLADANI



CO JE CO

Šipky » Ovládání postavy, dopravního prostředku, kurzoru
Start » Pauza (pouze při boji)
R1 » Změna vůdce skupiny
Kolečko » Zrušení výběru, běh (při držení)
Křížek » Potvrzení výběru, akční tlačítko
Trojúhelník » Menu
L1+L2 » Útěk z bojiště
L1+L2+R1+R2+select » Vyskočení ze hry do hlavní obrazovky

Až vyhrajete, jděte dál a hlouběji do jeskyně. Narazíte na starce, ze kterého se podobně jako z Leviathana vyklube summon Bahamut.

Bahamut - 50 001 HP

V tuto chvíli bude opravdu veselo. Pokud jste hráli některý z novějších dílů, tak víte, že Bahamutův MegaFlare je vyhlazovač, proti kterému většinou není úniku. Většinou proto, že vás může zachránit kouzlo Wall. To sešlete na všechny postavy a léčete se pouze předměty. S Rydiou čarujte Meteo, s Rosou Holy a se zbytkem standartně útočte fyzickými útoky. Ve chvíli, kdy Bahamut dokončí odpočet, vypustí svůj MegaFlare a sám se zraní odrazem od štítu za 9999 HP. Poté ho už stačí dorubat a máte nejsilnějšího summona ve hře, Bahamuta.

Další summomi

Při boji s některými monstry můžete získat předmět, který vám pak umožní tato monstra použít jako summony. Zkuste schválně bojovat s Mage Flakem, Bomb a Impem, možná budete mít štěstí a po souboji naleznete předmět, kterým je budete moci získat mezi summony.

Brnění Adamant

V měsíčním podzemí se pořádně rozhlédněte v patře B5 a poohlédněte se po truhle s předmětem Inferno. Je poměrně malá šance, že narazíte na příšeru Pink Puff, u které je stejně malá šance, že z ní vytlučete Pink Tail. Ten potom můžete se sběratelem zvířecích ocasů vyměnit za Adamant Armor, bezkonkurenčně nejlepší brnění ve hře.

Místnost vývojářů

Speciálně do playstationové verze byl vložen jako vtípek programátorů tzv. Developer's Room. Najdete ho mezi obchodem se zbraněmi a zbrojí ve druhém patře Dwarven Castle.

Final Fantasy V

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Square ■ **RECENZE:** PSM52 8/10

Kdyby tuhle hru někdo převedl do nové grafiky, měla by jasnou desítku.

I přes archaickou grafiku a primitivní animace má tenhle díl epické ságy mezi vámi tolik příznivců, že jste nás konečně ukecali - tady máte podrobný návod.

Svět první

S chocobou Bokem se vydejte na místo, kde spadl meteorit, a nalezněte princeznu Reinu (ve SNESové verzi Leinu). Porazte párek goblinů, pojmenujte si hrdinu jménem Butz a pak jděte na severovýchod. Nalezněte stařík s amnézií, který se jmenuje Galuf. Až budete Butze znovu ovládat, vraťte se k Bokovi a na mapě se vydejte do skal severně od místa, kde jste začínali.

Proběhněte jeskyněmi až k úkrytu pirátů, který vám jeden člen tlupy ukáže. Utíkejte na loď a na zádi si pohrajte s kormidlem. Po vyplutí ze zátoky vás piráti odvezou až ke svatyni ohně. Zde si jděte nejdříve promluvit se strážci stojícími nalevo a pak se vydejte nahoru do věže. Ve čtvrtém patře narazíte na bosse. Útočte, pouze pokud má pták rozevřená křídla a neměli byste mít sebemenší potíže. Po dosáhnutí samotného vrcholu věže se odehraje krátká scénka, po jejímž skončení se teleportujte warpem v zadní části místnosti pryč ze svatyně.

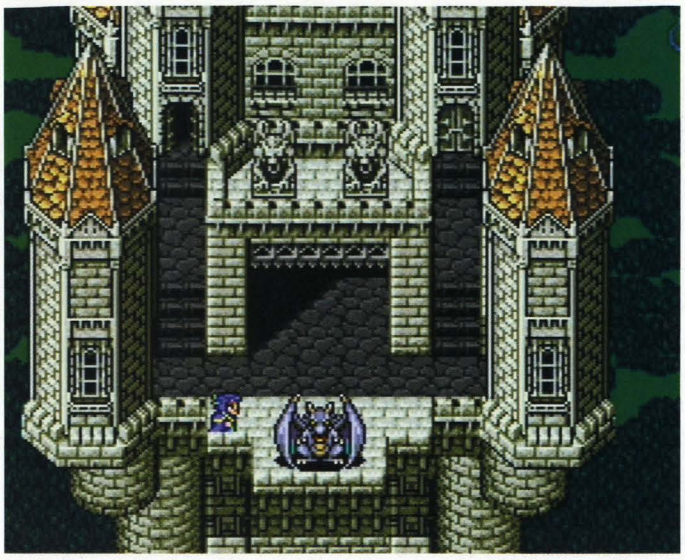
S loďkou se vydejte na západ do městečka Tule. Jděte do nejsevernějšího domku patřícímu Zokkovi a promluvte si s ním. Po získání klíče plavte na východ, dokud nedorazíte k zamčenému kanálu. Odemkněte ho a připravte se na další souboj - pokud si to chcete ulehčit, tak naučte postavy základní černou magii. Až vás vtáhne příšera do víru, nezapomeňte na její slabinu spočívající v elektrice a rozcupujte ji na kousky. Po souboji se probudíte v pohřebišti lodí. Proběhněte vraky až do kajuty, kde zjistíte, že pirát je pirátka a rovnou si zde odpočinete. Na další cestě naleznete v jedné lodi mapu světa a v truhle na venkovní palubě vypínač odkrývající další cestu. Po dopravení se na souš už bude čekat další boss. Počkejte si, až bude Siréna ve stavu „Undead" a rychle na ni začněte házet a sesílat léčivé předměty a kouzla. Elementy toho na ní moc nezmůžete, takže útočte pouze fyzicky.

Na mapě se nyní vydejte na jihovýchod až do městečka Karwen. V něm si se všemi promluvte a pak jděte na severovýchod do skal, kde po savepointu narazíte na lovkyni draků Magisu. Rychle ji fyzickými útoky odstavte, než si stačí zavolat posilu, a pak jděte dál. Princezna vyléčí draka a od té chvíle ho můžete použít jako dopravní prostředek.

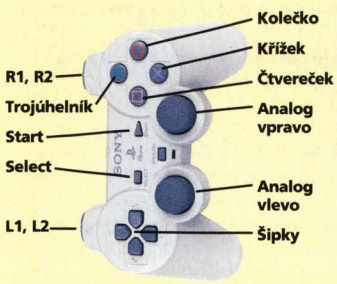
Leťte na jih do městečka Walse sousedícího s hradem stejného jména. V trůnní místnosti hradu si promluvte s králem a po jeho kvapném odchodu se vydejte za ním na věž s dalším krystalem ležící na severu. Jako u větrného chrámu i zde vás nejprve čeká výstup na samý vrchol věže a pak souboj s Bossem. Pokud nemáte postavy kolem 13.-15. levelu, dostanete pěkně zabrat. Nejlepší strategií je proměnit Galuru modrou magií Frog Song v žábu a potom ho bezpečně zpracovat. Po jeho zabití si jen seberte nové povolání.

Leťte zpět do paláce Walse a promluvte si s králem. Pak si v Karnaku promluvte s vojákem a od něj se dozvíte informace potřebné k nalezení teleportu ve druhém meteoritu. Ještě než se do něj vydáte, můžete se stavit v Tycoon Castle a nalézt tam ukryté poklady. Rovněž můžete získat summona Shivu schovávající se v jádru zavlažovacího zařízení hradu Walse.

Až se připravíte na cestu, stačí jen ve druhém meteoritu vstoupit do teleportu a nechat se přenést k městu Karnak. To leží na jihozápad od meteoritu. Jděte do obchodu se zbraněmi a pokuste se koupit si nějakou zbraň. Po uvrhnutí do vězení chvíli počkejte, než Cid pro-



OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Šipky » Ovládání postavy, dopravního prostředku, kurzoru
Start » Pauza (pouze při boji)
Čtvereček » Zobrazí mapku světa
Kolečko » Zrušení výběru, běh (při držení)
Křížek » Potvrzení výběru, akční tlačítko
Trojúhelník » Menu
L1+L2 » Útěk z bojiště
L1+L2+R1+R2+select » Vyskočení ze hry do hlavní obrazovky

boura stěnu a po skončení rozhovoru se za ním vydejte na ohnivou loď. Zaběhněte do podpalubí a proběhněte strojovnou. Většina nepřátel je ohnivého základu, proto používejte ledová kouzla. Až se dostanete ke královně, začne souboj, který nejsnáze vyhrajete za pomoci Shivy. Po zničení krystalu máte deset minut na útěk zakončený soubojem s dalším bossem. Ten naštěstí není nijak těžký, ale jeho skill Death Claw může být nebezpečný (doporučuji se ho naučit jako modrou magii). Po úprku z paláce se vydejte na jih do knihovny starobylých. POZOR! Nechoďte po poušti, mohla by vás napadnout příšera v jiných dílech známá jako Chimera. Ta používá vodní modrou magii ubírající až 400 HP, ale pokud se ji naučíte a budete ji používat, proti ní bude bez šance.

Po doražení do knihovny si promluvte se všemi učenci v hale a dveřmi v levé dolní části se vydejte do podzemí. Šoupání s knihovnami není nijak zvlášť složité, jen jde o to najít ukrytý vypínač. Až narazíte na osamoceně položenou knihu připravte se na souboj s dalším bossem. Tím je Ifrit. Ohnivý summon nemá rád vodu a led, proto na něj sesílejte AquaRake a Shivu. Za chvíli bude po něm a vy se budete moci vydat dál. U savepointu se uzdravte, uložte si hru a naučte se z nepřátel modrou magii Aero2, L5 Doom a MoonFlut. Pak už se můžete vydat za Midem. Abyste se k němu dostali, budete muset porazit dalšího bosse, ale s Ifritem a ohnivými kouzly to nebude žádný problém.

Po rozhovoru s Midem se vraťte do Karnaku a v hospodě nalezněte Cida. Následujte ho na loď a po jejím přestavění se s ní vydejte do knihovny starobylých. Zde se dozvíte o ostrově Crescent ležícím na jihovýchodě. Po jeho nalezení a vstupu do města se vaše loď potopí. Nyní si musíte obstarat nový dopravní prostředek. Jděte do lesíka na jihozápadě a chyťte černého chocoba (vypadá spíše fialově). S ním získáte další dvě povolání a létající dopravní prostředek - vzlétat a přistávat můžete pouze v lese. Vraťte se do knihovny starobylých a promluvte si s Cidem a Midem. Ti vám řeknou další cíl vaší cesty - poušť na západě. Ještě než se tam vydáte, můžete se pohlédnout po některých zajímavostech. Na sever od Wind Shrine leží Butzovo rodné město Lix, v němž se můžete dozvědět něco o Butzově minulosti. Další zajímavé místo je městečko Istory na nejseverozápadnější části mapy. Zde můžete prozkoumáním květinové zahrady ve tvaru čtverce získat kouzlo Toad. V lese na východě pak můžete získat summona Ramuha a zvýšit si tam úroveň vašich postav na dostačujících 22. Poté se vydejte na poušť.

Po příchodu na poušť vyvolají Cid s Midem pouštní červy, které musíte porazit, abyste se dostali dál. Pyramidu nechejte být a po tekutém písku se dostaňte k opuštěnému městu Gohn na jihu. Zde narazíte na krále Tycoona. Chvíli si s ním hrajte na schovávanou, dokud vás nepošle pod zem. V podzemí se dostanete až k ložnici, kterou využijte k uzdravení a doplnění many a po sepnutí tlačítka na stěně získáte přístup ke kouzlu Mini. Po nálezu Ohnivé lodě a létající lodě se ji podaří Cidovi s Midem zprovoznit a vy budete moci vzlétnout. Zaútočí na vás příšera Clayclaw, kterou za pomoci blesků pošlete zpět k zemi. S létající lodí se vraťte zpět k městečku Gohn, které vylétne do oblak poháněno zemním krystalem. Poraďte se s Cidem a poté se vydejte do Galufova meteoritu pro Adamantine. Při odchodu na vás zaútočí boss podobného jména, ale je na dvacáté úrovni, takže to modrou magií LV5 Death vezměte zkrátka. Po návratu k Cidovi si skupinka půjde odpočinout a vaši přátelé vám mezitím upraví loď, aby mohla vzlétnout výše a mohla tak zaútočit na palác držící zemní krystal.

Vyleťte s lodí k paláci a zničte jeho čtyři pomocná děla. Pokuste se od nich naučit modrou magii Missile a Burn Ray. Jako všechny stroje je slabinou kanónů blesk, proto využívejte Ramuha, jak jen to bude možné. Další překážkou bude velké dělo v čele paláce, u kterého nesmíte zaváhat a co nejrychleji se ho zbavit elektrickou sprškou, než se mu podaří vystřelit. Po zničení všech obranných mechanismů se můžete vydat do nitra ruin. S modrým mágem se zde rozhodně máte co naučit, proto si do party alespoň jednoho vezměte. Asi nejpotřebnější kouzla jsou BlowFish a WhitWind. Na konci cesty se utkáte s bossem, po jehož zabití se objeví stejné monstrum, ale o něco slabší. Nemusíte se bát, oba jsou poměrně slabí. Pak už následuje jen zničení krystalu a získání dalších povolání,

TAJEMSTVÍ

Svět 1

Shiva - tohoto ledového summona budete muset nejprve porazit ve Walz Castle. Nachází se v tajné věži schované ve vodopádu

Ramuh - další z ukrytých summonů. Tento je v lese na východ od Easterly Village a vládne všem bleskům a hromům

Svět 2

Shoat - summon s okem způsobujícím proměnu v kámen. Dostanete se k němu ponorkou. Plujte k místu označenému na severu a proběhněte jeskyněmi. V lese na něj po chvíli narazíte.

Float - toto kouzlo ruší účinky všech zemních magií a lávových pastí. V Surgate Castle se vydejte do knihovny, v níž uložte podle abecedy knihy do regálů a dostanete se do jedné z věžiček, v níž je kouzlo ukryto.

Peníze - pokud budete potřebovat peníze, zajděte si do jeskyní nedaleko Kelbu a zabojujte si s Gilgameshem. Nezapomeňte na použití Golema.

Svět 3

Mirage Village - s lodí přistaňte u lesíka (označeno na mapce) a běhejte v něm. Po chvíli budete přeneseni do vesnice, ve které můžete nakoupit nejlepší volně dostupné vybavení vůbec. S abilitou Secret toho získáte o mnoho víc.

Černý chocobo - v Mirage Village proběhněte skrze bar do podzemí a doběhněte až do zahrady, ve které si osedlejte černého chocobu.

Odin - než se vydáte na Odina, měli byste si pořádně vytrénovat postavy a dočasně je přeměnit v drsné válečníky. Vydejte se do Jachool Cave a projděte ji až k nejsevernější stěně. Po té pak vylezte do zamčeného sklepení Val Castle a během jedné minuty porazte summona Odina.

Hydra - kamarádku Hydru získáte jako summona v jejím bývalém domově, pirátské skrýši.

Phoenix - s černým chocobem se vydejte na severovýchodní poušť a vydejte se do věže Phoenix Tower na jihozápadě. Projděte třicet pater a v posledním získáte summona legendárního Phoenixe.

500 AP - sežeňte si 50 elixírů (dají se koupit v Mirrage Village) a vydejte se do Phoenix Tower. Ve vázách narazíte na nepřítele Magic Pot, jenž po darování několika elixírů uteče a dostanete za něj 100 AP.

Bahamut - bezkonkurenčně nejsilnější summon se ukrývá ve skaliskách na severovýchodní poušti. Porazit ho není zrovna hračka, ale začarováním Reflectu se vyhnete jeho smrtícímu Megaflaru.

Guardian - v jiných dílech známý jako Big Guard. Tato modrá magie vám může často pomoci přežít závěrečné boje. Naučit se ji můžete od Stin Graye. Na toho narazíte na moři poblíž potopené Walz Tower.

Mime - vzpomínáte si na krystal ve Walz Tower, který jste nemohli sebrat ? Ponorkou se pro něj můžete do potopené věže vrátit. Na celou akci máte 7 minut a po nalezení krystalu ho budete muset porazit Goga. Pouze dělejte to, co on. Pokud sešle Meteo, sešlete ho taky. Pokud nebude dělat nic, taky dělejte nic. To je vše. Po skvělé mimice dostanete poslední velmi užitečné povolání.

stejně jako v předchozích případech.

Po návratu z Lonka ruins se skupinka rozhodne, že odletí za Galufem. V podvodním městě u chocobo lesíku naleznete vzkaz od Mida. Nyní budete muset obletět všechny čtyři meteority v pořadí, v jakém přistály. V meteoritu u Karnaku narazíte na Titána, kterého po jeho poražení získáte jako dalšího summona. Toho pak můžete použít na příšeru v posledním meteoritu. Po dobití energie všech čtyř meteoritů se na mapě objeví teleport do Galufova světa, kterým posléze opusťte tyto končiny.

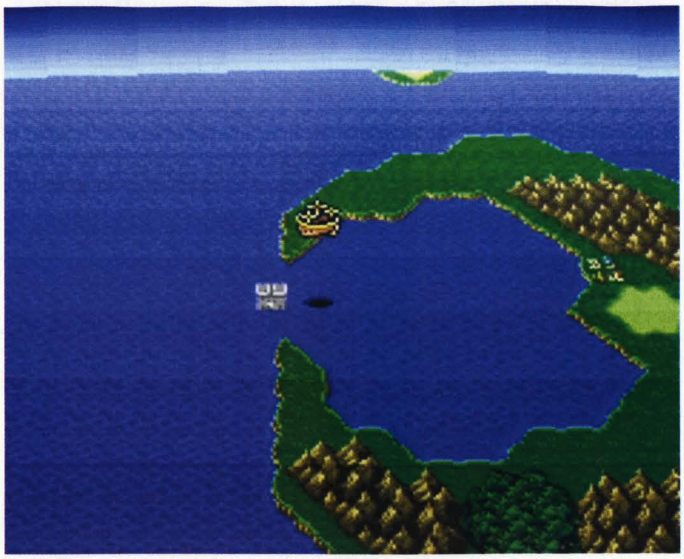
Svět druhý

Pouze použijte stan (Tent) a dívejte se, co se stane.

S Galufem se vydejte do podzemního vězení pro přátele. Nejlepší povolání je v tuto chvíli Monk s navýšenými HP. Před celou narazíte na Gilgameshe, kterého snadno porazíte, a budete se tak moci vydat společně se zbytkem skupinky zpět do Galufova panství.

Na obřím mostě se odehraje několik soubojů zakončenými opět Gilgameshem. Po určité ztrátě HP na sebe sešle podpůrná kouzla a bude tak těžší ho přemoci, ale kouzlem Silence tomu předejdete. Po následném odfouknutí pryč se vydejte směrem na jihovýchod do městečka uprostřed lesa. Zde si pouze doplňte zásoby a nakupte kouzla a pokračujte v cestě.

Opuštěného hradu si nevšímejte a doběhněte do lesa mezi skalami.

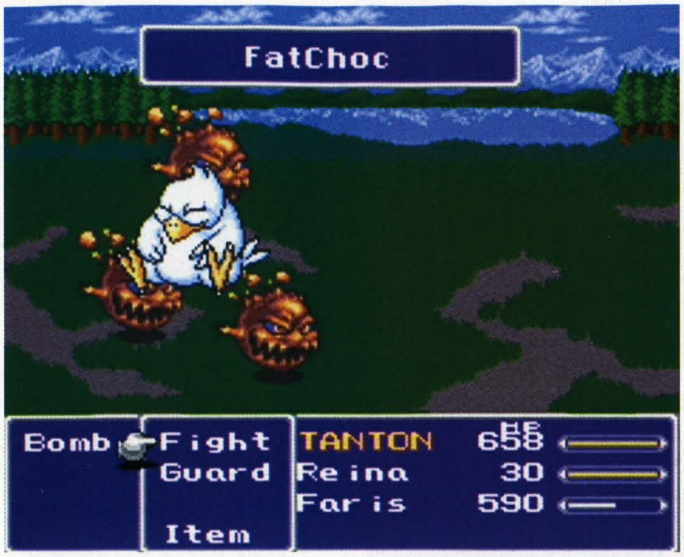


Zde narazíte na moogla, který se záhy propadne do podzemí. Uložte si hru a uzdravte se. Pak se vydejte za mooglem. Na konci vodní říčky narazíte na nemrtvého bosse Tirasauruse. Pokud se s ním nechcete špinit, hoďte mu elixír a pak do něj jen stačí trochu ťuknout a je po něm. Moogl vám ukáže cestu do městečka, kam se za ním vydejte. Nechoďte po poušti, mohli byste narazit na poměrně silnou příšeru, u které byste zbytečně riskovali svůj život. Po příchodu do vesnice se vydejte vpravo a vybrakujte pokladnici. Pak už jen následuje cesta do Galufova hradu.

Po příchodu na hrad se zde pořádně porozhlédněte a na balkoně si promluvte s Krile. Drak je nemocný, proto se budete muset vydat do skal na severu. Ještě než odejdete, měli byste se stavit v podzemí, kde si můžete slušně přilepšit nabráním hromady AP (pouze vám stačí čarovat LV5 Death).

Po opuštění hradu na vás zaútočí boss, který je spíše bojová vložka nepředstavující žádné reálné nebezpečí a jednou resp. dvěma ranami se ho zbavíte. Na mapě se vydejte na sever do opuštěné vesnice Kelb. Jděte do jediného nezamčeného domu v horní části a prozkoumejte druhé dveře. Po rozhovoru se stařík em se vydejte bránou dál na sever.

Po doražení do skal si dávejte při soubojích pozor, na koho útočíte. Až narazíte na dvojici příšer útočící na golema, rychle je zabijte, ale nezraňte golema. Pokud mu nic neuděláte, připojí se k vám jako další ze summonů. Po dlouhé cestě se dostanete až k dračí kytce, která



na vás zaútočí. S kouzly toho moc nezmůžete, proto se zaměřte spíše na fyzický útok (Monk, Ninja s abilitou EqSword...). Po získání květiny se vraťte zpět do hradu a dejte ji drakovi. Poté se vydejte na jeho křídlech na sever a po opuštění skal leťte k severnímu ostrůvku v moři (Gillův chrám), který pak X-Death potopí.

Na jihovýchod od X-Deathova hradu je flotila, kde na největší lodi přistaňte. Po rozhovoru sejděte do podpalubí a v kajutě napravo se vyspěte. Po probuzení zaútočí na flotilu X-Death a vy budete muset odrazit partičku dotírajících goblinů. Nakonec se vydejte na příď, kde svedete další souboj s Gilgameshem. Po souboji si leťte nakoupit hromadu PhoenixDownů, protože minimálně 20 jich budete potřebovat. Vraťte se na loď a seběhněte do podpalubí. Jděte do kajuty nalevo a pomozte Zezovi odnést víko bedny stranou. Po krátké plavbě ponorkou se ocitnete v podzemí vedoucí do jedné ze čtyř věží vytvářejících silové pole.

Pokud máte postavy na 30. úrovni a výše, neměl by pro vás být žádný problém dostat se až na vrchol věže. U druhého savepointu se vyspěte a dejte postavám povolání zaměřená na sílu - třeba Monka nebo Ninju s abilitou EqSword. Doběhněte až na samý vrchol věže a střetněte se s Atomosem. Tento protivník je víc než silný a svým kouzlem Meteor vám asi pořádně zatopí. Nejlepší strategií je jen ožívovat a útočit, protože léčením ztratíte zbytečně čas. Rovněž kouzly toho moc nezmůžete. Pokud vám zabije některou z postav, ihned ji oživte, nebo ji Atomos vcucne do sebe a můžete se s ní rozloučit. Po jeho zdolání se automaticky vrátíte k zálivu s ponorkou, kde chvíli hučte do Galufa, než se s vámi konečně vrátí na palubu.

Další cíl vaší cesty bude potopený Gillův chrám. V místnosti s bednami nejdříve seberte kámen z prostřední a položte ho na levou horní truhlu. V nově otevřené chodbě stiskněte vypínač a vraťte se k bednám. Položte kámen na levou dolní a pokračujte v cestě do podzemí. Až narazíte na želvu, skočte za ní do vody. Po rozhovoru s Gillem se zase vraťte do ponorky a vydejte k označenému bodu na jihu.

Nalevo od vás bude Moore Village, kde si můžete nakoupit silnější kouzla a zbraně. Po vyspání se vydejte do lesa na východě. Butz otevře cestu dál a vy budete muset projít lesem až do míst, kde vás zastihne oheň vyvolaný X-Deathem. Naštěstí vás Mooglové zachrání a vy se budete moci uzdravit v podvodní říčce. Po chvíli budete moci ven a po spáleništi doběhnete až k velikému stromu. Po vstupu do něj se odehraje souboj se čtyřmi krystaly, z nichž každý pohlcuje určitý element. Nejdříve se zbavte prvních tří krystalů za pomoci Titana a poté i posledního zemního. Po souboji se na scéně objeví X-Death a po krátké sekvenci začne souboj Galluf vs. X-Death.

I když bude mít Galluf 0 HP, bude moci dále bojovat, proto se nezatěžujte léčením a pouze útočte. Poté, co X-Death zbaběle prchne, se budete muset rozloučit s Gallufem, za kterého to převezme jeho vnučka Krille a získá všechny jeho dovednosti.

Po příletu draka se společně vydejte na X-Deatha, ale ještě než tak učiníte, vytrénujte si postavy alespoň na 35. level a sežeňte si kouzlo Float. Většina nepřátel v hradě se zaměřuje hlavně na kouzlení a modrý mág se zde může mnohému přiučit. Cesta vás dovede až do velkého sálu, kde není žádná jiná cesta. Galluf společně s Zezou odkryjí skutečný hrad a vy budete moci jít dál. Pokud můžete, vezměte si abilitu Secret, zkrátíte si tak cestu. U savepointu se uzdravte a pokračujte dál. Použijte kouzlo Float, aby vám neublížila láva, a vyjděte po schodech do místnosti s lebkami na zemi. Nejdříve stoupněte na dlaždici v nejsevernější části místnosti a přesvědčete Carbunkela pádnými argumenty, aby se k vám přidal. Poté sešlápněte nejjižnější dlaždici a postavenou cestou se dostaňte k dalšímu savepointu. Vezměte si alespoň jednoho summonera a bílého mága do party a pokud máte i dost peněz, tak samuraje s abilitou $Toss. Postavte si tábor, uložte si hru a jděte si to rozdat s Gigameshem. Ten je primitivně jednoduchý a stačí si pouze vyvolat summony Golema a Carbunkela a nemá na vás. Po ztrátě určitého počtu HP zmutuje, ale ani tato forma nepředstavuje žádné nebezpečí. Poté, co ho X-Death pošle do jiné dimenze, po něm zůstane meč Excalipur, ale ten si do ruky neberte, dává ztrátu jen 1 HP. Ještě než si to půjdete vyřídit se samotným X-Deathem, můžete se vrátit k savepointu a znovu si uložit hru. S čarodějem budete mít o něco těžší pořízení. Nejjednodušší, leč nejdražší metoda je na něj naházet peníze. Další možností je seslat Golema a Carbunkela, ale X-Death používá kouzlo Dispel, které Reflect zruší. S dobrou strategií ho jistě snadno zvládnete.

Třetí svět

Zaběhněte do Tycoon Castle na severu a promluvte s kancléřem. Až budete moci ovládat Butze, dojděte s ním na balkon pro Krille a vydejte se do jeskyň, kde jste předtím nechali Boka (žlutý chocobo). Po nasednutí se vydejte do skal na sever od Tycoon Castle. V nedaleké vesnici si dokupte lektvary a zamiřte do skalní soutěsky na západě. Po pádu do podzemí na vás zaútočí poměrně jednoduchá příšerka. Její slabina je voda, takže i ledová kouzla se dají s úspěchem použít. Po jejím poražení vám Faris spustí provaz, po kterém automaticky vylezete ven z jámy. Na mapě jděte na jihozápad do malé jeskyně, nynějšího Giilova chrámu. Znovu se potkáte s X-Deathem, který vás nedobrovolně přepraví ke knihovně starobylých. Vyslechněte si Gillův plán a po rozhovoru se vydejte na západ k pyramidám. Před vchodem do pyramidy se budete nejprve muset utkat s dvojicí soch, ty není těžké porazit, ale menší kámen úrazu tkví v tom, že je musíte zničit zároveň. Skrze pyramidu se dostanete rychle a na jejím samotném vrcholu naleznete první Litograph. Bude následovat scéna s Bahamutem, se kterým se budete moci utkat později. Vydejte se zpět ke knihovně a před vstupem do lesíka s Elder Tree si připravte postavy na menší souboj. Minimálně jedna postava musí mít schopnost Scanovat a další pokud možno černou magii. Až na vás zaútočí Meluzína, proskenujte ji, abyste zjistili její slabinu, a teprve pak zaútočte. Nepoužívejte Carbuncela, akorát byste jí dobíjeli energii. Po skončení souboje se vydejte pro létající loď a najděte Sealed Castle ležící zhruba v polovině mapy trochu více na severu. Dostaňte se až do velké kruhové místnosti a položte Litograph na desku. Nyní si můžete vybrat první trojici zbraní, které si budete chtít odnést.

Vydejte se s létající lodí na jih na malý ostrůvek spojený z obou stran mostem. Stejně jako v pyramidě i zde na vás zaútočí dvojice soch. Od Druidů se můžete naučit pár kouzel do Blue Magic, proto si nechejte alespoň jednoho modrého mága ve skupině. Až se dostanete

k savepointu v šestém podlaží, uložte si hru a dejte postavám povolání s velkou fyzickou silou. Na Stalkera útočte pouze fyzickými útoky, jinak vám kouzla bude oplácet kouzlem Blaze. Vždy jen jeden ze čtveřice je pravý a po jeho zasažení se znovu přemístí na místo některého z klonů. Až se s ním vypořádáte, budete si moci vzít další Litograph. Dojděte si pro zbraně a vydejte se k Fork Tower u městečka Crescent.

Nyní se budou muset utvořit dvě skupinky. Jedna, která bude útočit pouze fyzickou silou bez pomoci magie, a druhá, útočící pouze magií. Kouzelníky pošlete vlevo a bojovníky vpravo. Doběhněte s oběma páry až na samý vrchol, kde na vás budou čekat strážci kouzel. První bude Minotaurus. Zavalte ho penězi, nebo ho rozsekejte na kousky a získáte první ze dvojice kouzel. Druhé skupince dejte Wall Ring (automatický Reflect) a rozdejte si to s kouzelníkem. Smíte pouze kouzlit, jinak se souboj bude opakovat! Další možností je seslání Golema a očarování čaroděje kouzlem Berserk. S oběma kouzly se všichni čtyři vrátí na mapu a po věži zbude jen podvodní základna. Přistaňte v ní s létající lodí a nalezněte Cida. Odteď bude loď fungovat i jako ponorka.

Z podmořské základny se vydejte kousek na východ a ponořte se do hlubin oceánu. Najděte prasklinu ve dně a zajeďte do ní ponorkou. Znovu se utkáte se sochami a teprve pak budete moci vstoupit do chrámu. Všichni nepřátelé jsou nemrtví, to znamená, že na ně můžete použít Holy nebo píseň Requiem.

POVOLÁNÍ A JEJICH ABILITY

KNIGHT
Cover: ochrání slabší členy svým tělem
Guard: nulifikuje normální fyzické útoky
2-handed: může držet meč/sekyru/katanu oběma rukama- 2x větší účinnost
EqShield: může vzít štít
EqArmor: může vzít brnění
EqSword: může vzít meč

MONK
!Store: nabije energii a další kolo zasáhne dvojnásobnou silou
Barefist: neozbrojená postava dává stejný damage jako Monk
!Chkra: obnoví HP a zároveň vyléčí některé statusy
Counter: při zásahu counteruje útok
HP +10%: zvýší HP o 10%
HP +20%: zvýší HP o 20%
HP +30%: zvýší HP o 30%

BLUE MAGE
!Check: prozkoumá soupeřovy HP
Learning: naučí se od monstra modrou magii
!Blue: čaruje modrou magii
!View: prozkoumá soupeřovy HP, slabiny a status

THIEF
Secret: uvidí tajné chodby a místnosti
!Flee: uteče z bojiště
Dash: při držení ◎ bude utíkat 4x rychleji
!Steal: ukradne předmět nepříteli
Caution: ochrání proti napadání zezadu
!Mug: v rámci útoku zároveň krade
Footwork: stejná rychlost jako Thief

BLACK MAGE
!Black 1-6: černá magie 1 až 6 úrovně
MP +30%: zvýší magii o 30 %

WHITE MAGE
!White 1-6: bílá magie 1 až 6 úrovně
MP +10%: zvýší magii o 10 %

BERSERKER
Berserk: automaticky útočí, dokud nepřátele nezemřou
EqAxe: může vzít sekyru

SORCERER
!Magiwall: automatické začarování ochrany před smrtí
!Sword 1-6: kouzlí na meč magii 1 až 6 úrovně

TIME MAGE
!Time 1-6: magie času 1 až 6 úrovně
EqRod: může vzít hůl

SUMMONER
!Summon 1-5: vyvolá summona 1.-5. úrovně
!Call: vyvolá náhodného summona bez použití many

RED MAGE
!Red 1-3: bílá/černá/času magie 1-3 úrovně
!Redx2: čaruje 2x v jednom tahu

TRAINER
!Tame: uklidní monstrum
!Control: ovládne monstrum
EqWhip: může vzít bič
!Catch: chytá monstra, která může následně vypustit

GEOMANCER
!Earth: zaútočí přírodními živly a pohromami
Findhole: může najít tajné propadlo
Antitrap: neubližuje mu láva, bodce apod.

NINJA
!Dustb: uteče skupince nepřátel
!Twin: vytvoří iluzi sama sebe a sníží nepříteli šanci na zásah
Firstatk: zvýší šanci prvního útoku
!Throw: hodí po nepříteli předmět/zbraň
2-Swords: může držet v každé ruce zbraň, vyjma harfy a luku

BARD
!Hide: pokud je schován, nemůže ho nepřítel zasáhnout.
EqHarp: může vzít harfu
!Sing: zpívá kouzelné písně

HUNTER
!Critt: zavolá přátelská monstra
!Aim: zvýší přesnost střel
EqBow: může vzít luk
!Sshot: kontinuálně zaútočí 4x v jednom tahu

SAMURAI
!Sslap: promění soupeře v kámen
!$toss: zasáhne soupeře hozenými penězi
Swrdgrab: zachytí útok
EqKatana: může vzít katanu
!Fdraw: náhodně zaútočí s katanou na nepřítele

LANCER
!Jump: skočí na nepřítele s 2x větší silou
!Lance: vysává z nepřátel HP/MP
EqLance: může vzít oštěp

DANCER
!Flirt: omámí nepřítele a poté na něj zaútočí
!Dance: tancuje různé tance
EqRibbon: může vzít pásku

CHEMIST
Medicine: 2x Potion/Ether
!Mix: namixuje dvě složky v jeden speciální předmět
!Drink: ostatní postavy můžou pít lektvary
!Recvr: vyléčí různé změny statusu
!Rvive: oživí padlou postavu

MIMIC
!Mimic: napodobí poslední příkaz/útok

Kouzlem Float se chraňte před lávou a dojděte až do vesnice trpaslíků. Odtud je to k třetímu Litographu jen kousek. Před jeho vzetím na vás zaútočí trojice bráškú vyslaných X-Deathem. Každý pohlcuje jiný element a má 13333 HP. Problém je, že je musíte zabít všechny naráz (podobně jako sochy před chrámem). Existují dvě jednoduché varianty, jak toho bezpečně dosáhnout. První je Odinův meč a druhá píseň Requiem. Zároveň se třetím Litographem získáte i nejsilnější kouzlo ve hře Meteo, které nelze odvrátit ani štítem Reflect.

Čeká vás už jen poslední Litograph a ten naleznete schován za vodopády. S lodí leťte na západ a potopte se. Vyplavte v jeskyni vedoucí ven k malé poušti vedle vodopádů a vstupte do nich. Cesta skrze vodopády bude probíhat hladce a až se dostanete do patra s bednou uvězněnou mezi krystaly, stiskněte nedaleké tlačítko a skočte do zbylé díry. Zde pak najdete poslední Litograph a další příšeru poslanou X-Deathem. Leviathan je silný protivník, ale jeho poražení se rozhodně vyplatí už proto, že ho potom získáte jako summona na pomoc a jeho vodní útok je velmi silný. Po získání zbývajících legendárních zbraní se můžete vydat do posledního světa za X-Deathem skrze Void, který zůstal po Tycoon Castle. Ještě než odcestujete, můžete se kouknout do sekce zaměřené na různé bonusy a získat jedny z nejsilnějších summonů ve hře.

N-Zone

N-Zone je rozdělena do několika na sebe nenavazujících sekcí plných různých a těžkých monster. Kdykoli se můžete do třetího světa vrátit kouzlem Telepo nebo stisknutím ⊗ u kormidla létající lodi.

Po pláži se vydejte na východ ke vchodu do oblasti s řetězy. Po nich se dostanete až do Mirrage Village, v níž se uzdravte a pokračujte dál v cestě. Projděte lesem a podívejte se do dutiny stromu v jihovýchodním rohu. Zaútočí na vás první z monster. Pošlete na něj sprškú meteorů nebo Odina a hned budete mít cestu volnou. Použijte na sebe kouzlo float a vstupte do podzemní říše plné draků.

Uložte si hru a pokračujte jeskyněmi dál. Robot chodící u vodopádu je legendární Omega, s níž se raději do křížku nepouštějte, tedy pokud nejste maximálně vytrénovaní, smetla by vás jako nic. Doběhněte až do knihovny a prozkoumejte spodní knihu. Porazte bosse Apprehendera sprškou meteoritů a ohnivých kouzel a otevřete ležící knihu.

Vyjděte ven z knihovny a po neviditelných uličkách se dostaňte až do paláce. Jděte po schodech nejvíce na severu a ve vězení zajděte do cely vlevo dole. Bude následovat další souboj s bossem, Azulmagiou - tentokráte slabým vůči otravě. Používejte tedy kouzlo Poison a abilitu !Sword s Bio a Meteo. Až souboj skončí, objeví se savepoint, který využijte k vyléčení a doplnění many.

Nyní jděte do cely vpravo nahoře. Zaútočí na vás boss Catastroph. Ten není moc těžký a neměl by dělat moc velké problémy. Kouzlo Float vám bude rušit útokem Gravite, ale měli byste mít dost času zase vzlétnout. Až s ním budete hotovi, vydejte se za dívkou v cele. Vyběhněte po schodech a nalezněte dveře s bariérou, která vás odhodí pryč. Objeví se dívka z cely - další boss. Dejte si pozor, aby vás neproměnila v žábu, a rychle na ní začarujte Brserk a sami se kryjte Golemem. Vraťte se uložit si hru, protože další boss bude trochu těžší.

Twin Tania vás bude častovat Leviathanovým Tidal Wavem, vůči kterému je sama slabá. Budete potřebovat hodně many na Cure3, Holy a Leviathana. Pokud máte sebraný Coral Ring, nemusíte se vody obávat. Další zrádností je útok Giga Flare, který se postupně nabíjí, a pokud nebudete dostatečně rychlí, zemře celá vaše parta. Po skončení boje se objeví schodiště, které vás zavede do finální oblasti, Void.

První váš souboj bude opět s Gigameshem. Nejde tu prakticky o nic, protože po chvíli Gilgamesh opět uteče, ale s tím, že příště už bude na vaší straně.

Odteď raději neotvírejte žádné bedny, mohli byste narazit na dalšího nepovinného bosse, který by vás sežehl jak suchou trávu. Až dojdete k zelenému krystalu, zaútočí na vás Necrophobe krytý čtyřmi reflektujícími štíty. Ty musíte zničit nejdřív a potom se kouzlem Holy pustit i do samotného monstra. Až mu uberete něco kolem 40 000 HP, objeví se Gilgamesh a pomůže vám za cenu svého života. Ze zeleného krystalu se stane savepoint, u kterého si rovnou můžete uložit hru. Tak, pokud jste někde na padesátém levelu, budou pro vás poslední dva souboje více než nepříjemné. Trénujte si postavy, dokud můžete, pak už budete jen naříkat. Optimum je lv. 60 s naučenými povoláními Summoner, všichni mágové, Ninja a Monk na master.

Za chvíli se posunete v ději o kus dál a budete muset čelit první formě X-Deatha. Mějte všechny povolání Mimic a pouze opakujte kouzlo Meteo. Na konci souboje se Void pokusí pohltit X-Deatha a s ním vezme i vás. Menší mutace stačí, a máme tu finálního bosse.

Neo X-Death - 220 000 HP

Nejdříve na sebe sešlete summona Golema, modrou magii Defender a nakonec Haste2. To by pro začátek mělo stačit. Nezatěžujte se zdlouhavým vyvoláváním summonů (leda Bahamut by měl smysl) a nesmyslným sekáním. Jestliže máte penízky, házejte je. Stejně už k ničemu nebudou, tak jaképak copak. S Time Mage čarujte Meteo a ostatními ho mimujte. Stejně postupujte i případě léčení. Nic není tak hrozné, jak to vypadá, takže se nebojte a pořádně dejte X-Deathovi zabrat.

Lukáš Kolínský

No.1 PRO PLAYSTATION®2

PSM2

NOVÉ HRY

RATCHET & CLANK

HRÁLI JSME K SMRTI! Nová akční adventure od Sony.

FREEKSTYLE

GÓL! Překvapivý verdikt nové závodní hry od tvůrců SSX.

MGS2 SUBSTANCE

SNAKE ŽIJE! Rozebíráme pokračování legendy.

TRUE CRIME

KONEC GETAWAY? Hra, která možná ukončí sen Sony.

JEN V PSM2

Recenze všech her

- Freekstyle
- Endgame
- GT Concept 2002
- Barbarian

PITVA!

SMRT INTERNETU?

Stane se internet na PS2 vůbec skutečností? Odhalujeme pravdu...

EXKLUZIVNĚ!

'SPLITTERS 2

ZAČTĚTE SE DO rozsáhlého exkluzivního playtestu! ODHALTE šokující pravdu o online podpoře...

PROFI TIPY!

JAK:

- Uspět ve Final Fantasy 10
- Podvádět v Medal of Honor
- Zničit nácky v Commandos 2
- Vyhrát v LMA 2002

Srpen 2002 | Cena 125 Kč | 199 Sk

9 771213 668004 08

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
P.O. BOX 104
170 04 Praha 7
tel.: (02) 83871843

7. číslo právě v prodeji

Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** LucasArts ■ **RECENZE:** PSM15 - 9/10

Zdařilé překřížení žánrů, jako velký klad se ukazuje i dokonalá věrnost filmové verzi.

Už jsme se přesvědčili, že ne každý převod filmu do herní podoby musí dopadnout dobře. Existují ale i kvalitní konverze, a svět Star Wars je třešničkou na dortu.

Nejen síla budiž s vámi. Budiž vám rovněž dopřáno hbitých prstů, nadlidské trpělivosti při nemožných pohledech kamery, dostatek času a stejně tak i odvahy. Jen silní se smí vydat po stopách učně rytíře Jedi. Tvá cesta začíná, Obi-Wane... jsi připraven?

Trade Federation Battleship

Jste na začátku celé hry. Pamatujte si, že všechno se vám bude hodit a nikdy nepohrdněte povalujícím se granátem či náboji do blasteru - vše náležitě využijete. Ukládejte pravidelně svou pozici - způsobů, jak zemřít, je příliš mnoho. Stejně tak nezapomínejte na to, že pomocí meče můžete odrážet i laserové paprsky na vás letící.

Začínáte na válečné lodi. Můžete si popovídat s robotem, ale je to k ničemu, projděte tedy dveřmi a zlikvidujte tlupu droidů. Pokračujte dlouhou chodbou dozadu, kde vás Qui-Gon nechá samostatně přemýšlet. Dejte se doleva a zničte robota, jehož úkolem je vypouštění bojových droidů za účelem vaší fyzické likvidace. Na opačném konci chodby najdete po pravé straně tlačítko otvírající místnost s otevíracím panelem hlavních dveří. Stiskněte jej. Dveře se otevřou a budete moci pokračovat dále. Jelikož však bude množství nepřátel nad rámec vašeho arzenálu, pokračujte doprava a úzkou chodbou dál. Propadnete se, neztrácejte tedy hlavu a po eliminaci robotů najděte tlačítko, které otevírá první červené dveře. V nich je medicína na druhé dveře, kterými rafinovaně obejdete ventilátor. Dojdete do chodby, kde vlevo najdete několik obětí a health-pack, vlevo se pak propadnete. Zničte, co se vám dostane pod meč, projděte pak ale pravými dveřmi. Se starcem na konci místnosti prohoďte řeč, posléze zlikvidujte v kulaté místnosti pomocí meče generátor. Zpět na rozcestí mezi dveřmi a pokračujte velkými červenými dveřmi. Ihned vyjeďte výtahem nahoru, abyste zabránili kontaktu s vcelku složitě zvladatelnou stvůrou. Malým průlezem na pravé straně se pak dostanete do míst, kde potkáte v chodbě Qui-Gona. Jděte tedy rovně a nakonec doprava. Ucpávka se odstraní pomocí tlačítka v tunelu. Stisknutím dalšího tlačítka se přesune posunovací část a na jejím konci je opět tlačítko. Stiskněte jej a vyčkejte. Přesunete se a stisknete opět tlačítko. Budete se moci vrátit k výtahu, kde sjedete o patro níž. Jděte rovnou doprava a posléze se s menšími pauzami dostanete až k plošině s tlačítkem. Tím pádem je tento level ukončen.

The Swamps of Naboo

Ocitnete se na ostrůvku. Z vyvýšené pozice na vás bude volat Jar Jar Binks. Proplavte tedy na nejbližší pevninu s roboty a po jejich anihilaci pokračujte až k Jar Jarovi. Kvůli útočníkům ho následujte až do paloučku s kmeny a kameny. Zničte hlídku v pravé části a přesuňte bednu tak, aby bylo možné doskočit za vaším průvodcem. Následujte ho tam, kam vás povede - tedy nejdříve hromadou strážců, poté roztomilých zvířátek, pro které je smrt vysvobozením. Na konci vyskákejte nahoru za Jar Jarem. Dostáváte se do lesíku, kde musíte dávat pozor na hlídky a létající nepřátele. Dojděte na místo, kde bude Jar Jar stát o jednu úroveň nad vámi. Zamiřte k tůni s velkými rybami. Pomocí malých ostrůvků přeskákejte na opačný konec a přes kámen poté nahoru. Přeskočte na ostrůvek s Jar Jarem a promluvte s ním, slíbí vám, že vás dovede za Qui-Gonem. Buďto pomocí liány přeručkujte na druhou stranu, nebo proveďte dvojitý skok za běhu (běh+dvakrát skok). Následujte Jar Jara až k propasti a bedně. Je možné bednu shodit do propasti a následnou manipulací ji přistavit k protější stěně. Vyskočte na liánu a pře-

ručkujte na druhý konec. Dojděte k Jar Jarovi a poté se zmocněte automatu vlevo od místa, kudy jste přišli. Nezapomínejte při likvidaci nepřátel, že tato zbraň se zaměřuje i vertikálně. Až poslední droidi padnou k zemi, pokračujte průrvou vpravo. Najdete Qui-Gona a animace vás zavede do třetího levelu.

Otoh Gunga

Promluvte s Qui-Gonem a vraťte se do místnosti s akváriem. Pokecejte se stvořením u něj a jděte chodbou do přepravní bubliny, kde stiskněte tlačítko. Dostanete se do další místnosti. Pomocí Síly se dostanete přes stráže (i když meč či blaster vykonají tutéž službu stejně - jen s větším efektem). Pokračujte až do místnosti s Gungaganem, když po rozhovoru s ním získáte kartu na vstup do mnoha dveří. Cesta povede dále ke skákacímu puzzle - přeskákejte na druhou stranu přes dva sloupy. Další transportní bublina vás dostane ke složitějšímu skákacímu puzzle - zde se jednotlivé sloupy zasunují, je tedy třeba rychle přemýšlet a zvážit, má-li cenu se pro blaster na nejvyšší sloup snažit dostat. Pak najděte transportní bublinu na konci chodby a svezte se. Ve velké bublině stiskněte tlačítko a rychle utíkejte nahoru, než se spojující článek opět vrátí zpět a znemožní vám tím cestu. Pokud spadnete, přisuňte bednu k okraji a vyšplhejte. Strážci u dveří řekněte fialově napsanou zprávu (Síla) a nechá vás projít. Dostanete se do bubliny s červeným zámkem napravo a chodbou vlevo. Tam jděte. Přisuňte bednu k tlačítku, stiskněte ho. Stejný postup zopakujte ještě třikrát. Odkryje se podlaha a budete moci skočit dolů. Stoupněte na bednu a vylezte ven. Zámek bude již odemknutý. Na konci chodby najdete další puzzle - jde o to přisunout bednu pod tlačítko, stisknout ho, vyskočit nahoru, přeskočit na protilehlý výstupek a to vše dříve, než se dveře zavřou. Popovídejte si s tvorem u ovládacích panelů, pomůže vám dál - jděte tedy do transportní bubliny na konci chodby. Až se budete cesta větvit doleva a doprava, jděte doleva a po rozhovoru s otvíračem cel (zvláštní název) zajděte pro Jar Jara. Zavede vás do druhé transportní bubliny - tedy možnost napravo. Ta vede přímo k Bongo, které Vám Boss Nass zapůjčil. Level 4 je tady.

The Gardens of Theed

Poté, co Qui-Gon a Jar Jar Binks zmizí neznámo kde, pokračujte dolů a přeskočte do horní nádrže. Pozor na velké dravé ryby! Po přeskočení tří vodopádků střílejte na zařízení vedle mostu, vysune se tak. Přejděte po něm a až se dostanete ke strážnému mostu, střílejte do páky po jeho levé straně, zbytek přebroďte. Nyní bude následovat velice náročná část hry - krátké intro vám totiž předvede plnou sílu droidů a bitevních tanků a dalších - všechny je musíte zničit. Dejte se doleva. Rafinovaně kombinujte zbraně a bojujte - není možné určit strategii či fintu. Mně osobně se vyplatila metoda uskakování bokem a kombinace omračující granát + následný meč. V půli zahrady, když budete rychlí, najdete umírajícího obránce hradu. Poví vám heslo, pokud je však již mrtev, existuje možnost, jak toto obejít. Prostřílejte se následně až ke vstupní bráně, kde buď povězte vojákovi heslo (v mém případě J154), nebo mu ho nepovíte a on vám ukáže jiný vchod do areálu - stisknete velké červené tlačítko v místě, kam vás dovede. Dostanete se tak do paláce. Jděte na konec nádvoří a stiskněte nahoře na schodech červené tlačítko. Nádrž se napustí vodou a vy můžete přeplavat za druhým červeným tlačítkem, jehož stisk odhalí třetí, které bylo pod vodou. To pro jistotu vysouvá most. Bude-

TIPY A RADY

Světelný meč
Má ho k dispozici jen Qui-Gonn Jinn a Obi-Wan Kenobi. Je poměrně solidní zbraní, kterou můžete využít i na krytí laserových střel. Také nezapomeňte, že je jedinou zbraní, kterou můžete poškodit Darth Maula, na nějž narazíte v několika různých úrovních.

Blaster
V této kategorii jsou tři zbraně - základní Blaster Rifle je skutečně základní a hodí se, jen nemáte-li při ruce nic jiného. Ani R-65 Heavy Blaster nestřílí příliš rychle, ale má výhodu v tom, že se blesk odráží od stěn, čehož se dá využít především v kritických situacích v rozích místností. Poslední Light Repeating Blaster je velmi vyváženou zbraní s možná jen průměrnou účinností, ale velmi vysokou kadencí.

Ostatní zbraně
Velmi přitažlivou zbraní je Proton Missile Launcher, s níž snadno vyčistíte celou místnost. Dobře funguje i na velké vzdálenosti a proti ostřelovacím věžím. Některé ostřelovací věže můžete sami použít - kdykoliv je to možné, rozhodně tuto možnost využijte. Pak je tu ještě několik dalších méně významných zbraní, ale k nim už žádné rady nepotřebujete.

Smrtící hračky
A nesmíme zapomenout ani na pár rozverných hraček, kterými jsou Flash Grenade, Thermal Detonator a Gungman Energy Ball. Jejich využití je logické, hodí se především ve skupinkách a Energy Ball vyřadí z činnosti mechanické jednotky. Chytré.

Force Push
Jako Qui-Gonn Jinn a Obi-Wan Kenobi máte možnost využít tzv. Force push. Tato vlastnost „omráčí" droidy, ale nelze ji používat kontinuálně a musíte nějaký čas počkat. Využijete ho jistě i na sondy Darth Maula a na aktivování přepínačů z povzdálí. Takže nezapomeňte, že tuhle vlastnost máte, na mnoha místech vám ulehčí práci nebo zachrání kůži.

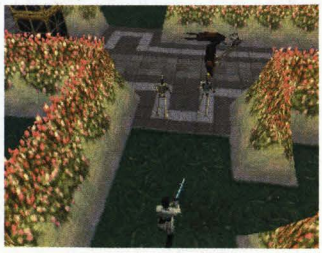
Krok za krokem
Ještě důležitější než Force Push je ovšem schopnost úkroků. Při souboji s dobře ozbrojenými nepřáteli je úkrok doleva či doprava naprosto nepostradatelným manévrem, který vás zachrání od zásahu a vzápětí umožní soupeře zasáhnout z bezpečného místa. Pokud máte problém s přežitím v přestřelkách, troufáme si tvrdit, že nepoužíváte dostatek úkroků.

Těžké skoky
Na některých místech musíte skákat a je to na první pohled obtížnější než souboje nebo logické hádanky. Máte-li s tím potíže, ujistěte se, že používáte skutečně všechny své schopnosti. Skáčete například s rozběhem? Používáte schopnost dvojitého skoku, který mají Jediové? Zvládnete to.

te-li pokračovat od mostu rovně, naleznete raketomet, když dosunete oltář (nebo co to je) pod okno, stisknete tlačítko a vyskočíte do pravého balkónku. Vraťte se zpět k vysunutému mostu, vystřelte na mechanismus vpravo od mostu a přejděte po něm. Nyní nastává nejsložitější část celé úrovně. Bojový tank hlídá bránu, je tedy potřeba ji otevřít. Vyskákejte na levé bloky kamene a vystřelte na páku. Na opačné straně je třeba vyskočit a na vrcholu skoku vystřelit nebo použít Sílu na druhou páku. Projděte bránou.

Escape from Theed

Najdete opět Qui-Gona a Jar Jara, kromě toho také královnu. Budete zablokováni, následujte tedy královnu až do zahrady. Zatlačte/vysuňte sochu a pokračujte dále. V místě se dveřmi přeskočte na druhou stranu, o patro níž je možné najít raketomet. Otevřete zevnitř a sejděte pár schodů. Královna se zde zastaví a nebude pokračovat, dokud ji neujistíte, že je vše v pořádku. Čas od času se sem vraťte, droidi se budou snažit ji zabít. Můžete si popovídat s matkou a o kousek dál (v levé ulici) najít syna, ale nebudete nijak ohodnoceni, stejně jako o pár okamžiků později, když donesete vojákovi láhev s vodou. Dejte se tedy pravou cestou a dostanete se na náměstí s bojovým tankem a zamčenými pravými dveřmi. Tlačítko na dveře je, jak jinak, za tankem. Vyjděte



doleva nahoru na most, kde je již zmiňovaný voják. Přes most pokračujte dál a pak se dejte doleva. Projdete několika místnostmi, až se dostanete do zadní části tanku. Donuťte ho se pohnout a poté stiskněte tlačítko - otevřou se vrata. Můžete zajít do vězení a za osvobození dostat granát. Vraťte se pro královnu a spolu s ní projděte otevřenými vraty. Nyní nastane složitá část - je třeba se dostat k zamčeným dveřím a nepřátel je mnoho, jako dobrá metoda mi ale přijde cesta po schodech nahoru. Zlikvidujte všechny nepřátele a dojděte k bráně. Královna zde počká, než se vám podaří ji otevřít (bránu, ne královnu). Jděte tedy po nejbližších schodech nalevo nahoru a popovídejte si se ženou. Vyskočte oknem a projděte dozadu - pomocí lana přeručkujte na druhou stranu. Najděte tlačítko otevírající bránu a dole pak dveře. Pokračujte dál, až dojdete k mostu. Skočte do lodi, prohoďte pár slov a jděte po schodech nahoru, z balkónku střelte na páku v protějším okně. Vraťte se pro královnu. Pokračujte až k místu, kde bude pár dobrých vojáků - kousek před nimi se nachází v místnosti člověk, který vám velice pomůže. Zlikvidujte všechno nepřátelské a vlevo najdete vchod do hangáru.

Mos Espa

Budete hrát za Qui-Gona. Se skupinkou Jar Jar a královninou komornou Padmé se vydáte do města. Kromě pár písečných lidí si ničeho nevšímejte. Až se dostanete do města, všimněte si jeho uspořádání, hlavní bulvár je červená ulice, po pravé straně jsou černá a modrá ulice a vlevo je pak oranžová ulice. V lokále se dozvíte od závodníka, že by vám mohl pomoci Anakin. Jděte do modré ulice a v rohu uslyšíte prodejce, promluvte s ním a užijte Sílu - poví vám, kde najít Anakina. Pokračujte dále, najdete Padmé. Odtud zamiřte dolů do města do čtvrtě otroků. Na úplném konci najdete Shmi, Anakinovu matku, která vás k němu zavede. Ten pro změnu zavede vás k Wattovi, který by T-14ku měl mít. Cesta povede přes skládku, kde bude třeba především skákat. Až dorazíte k Wattovi, vyměňte cívku z Naboo za dva palivové výměníky. Na T-14 bude třeba peněz, které nemáte. Popovídejte si ještě s Anakinem a poté s Padmé. Promluvte si i s modrými sestrami, které vám poví o půjčce. Jděte odtud do modré ulice, kde u kšeftaře (slashing prices pořád vykřikuje) vyměňte palivové výměníky za mass coupler. Odtud se dejte do míst, kde jste potkali posledně Padmé a vejděte do dveří vedle zelené potvory - najdete Jar Jara. Vyjděte druhými dveřmi a popovídejte si posléze s dámou (ehm) v červených šatech - bude chtít zachránit syna Tomo. Vraťte se k Wattovu obchodu a naproti němu jsou v rohu schody nahoru. Vyjděte po nich, protáhněte se bytem, přeručkujte a dalším bytem se dostanete až k druhému lanu. Přeručkujte po něm (pokud bu-

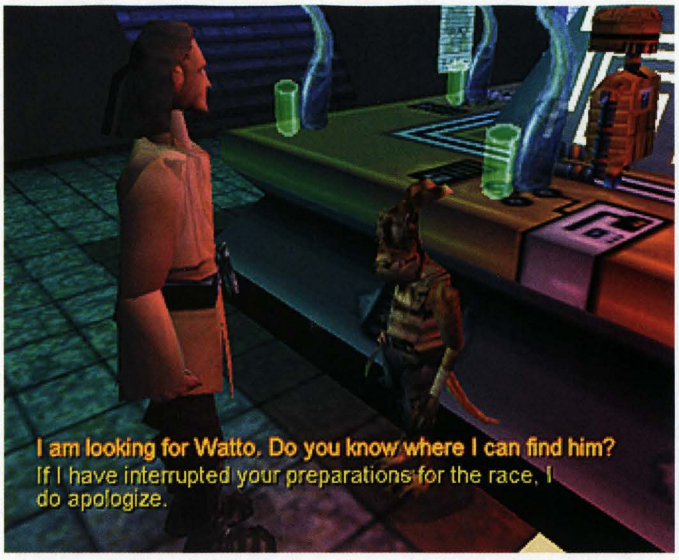
dete sestřeleni, zabijte útočníka, příště již budete mít pokoj) a zlikvidujte všechno v místnosti (dávejte pozor na vysunující se blastery). Když vyjdete ven, uvidíte velkou stvůru - zabijte ji. Mně se osvědčila metoda stoupnout si na bednu vedle schodů a sekat kolem sebe mečem - dříve či později příšera zhyne. V oné bedně najdete Tomo. Povede vás ven a po cestě ještě zlikvidujete generátor, který otevře dveře. Syn půjde k matce a vy získáte repulse booster. Pokračujte do modré ulice, kde pomozte lamentujícímu chlápkovi od chátry v jeho bytě. Proskočte dolů a zničte oba vetřelce. Obchodník se vám za to odvděčí držákem na motor. Jděte nyní do černé ulice, kde se nachází hospoda a v ní Sebulba - vyměníte zde držák motoru a repulse booster za servo control system. To doneste spolu s mass couplerem Anakinovi.

The Mos Espa Arena

Dojděte za modrým stvořením, které vám pověděl o penězích a Jabbovi, a nechejte se jím zavést, kam až to půjde. Sami pak pokračujte dál až do propasti. Povídání s Jabbou je vcelku neplodné, stejně jde jen o to zabít Jabbova šampióna za 50 peggatů. Až se tak stane, pokračujte vytvořeným otvorem do baru. Jděte před kapelu a promluvte s chlápkem - je opilý. Promluvte tedy na barmana a objednejte juri juice. Doneste ho chlápkovi a poté ještě jeden jeho kamarádovi. Teemto vás zavede k Wattovi (neposlouchejte ho a stále jděte za ním). U Watta na balkónku vložte sázku a vraťte se do baru. Podél Jabbova trůnu se dostanete na tribunu a po mostku až k Podracerům. Jděte k Anakinovi, kterému ale někdo ukradne ignition capacitor. Pronásledujte ho - přivede vás po schodech do budovy na kopci. Uvnitř vás čeká lítá bitva, při které si budete kromě nepřítele muset dávat pozor i na děla (jsou tam dvě nebo tři). Seberte posléze kapacitor a doneste ho Anakinovi.

Encounters in the Desert

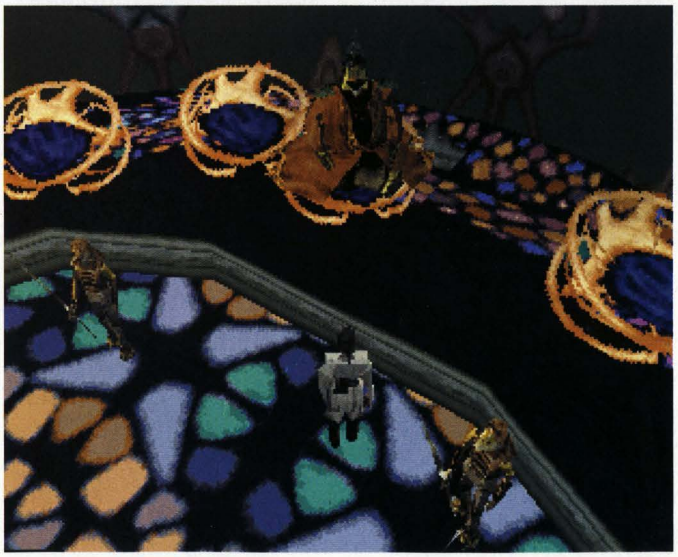
Tento level je velice rychlý, a i když ne příliš snadný, jeho splnění je otázkou dvou nebo tří minut. Jděte z města ven a zničte létající nesmysly. Když se budete snažit projít kaňonem, Darth Maul ho zatarasí. Budete s ním tedy muset bojovat. Po chvilce boje uteče. Jděte k sesuvu, odtlačte kámen ve druhé řadě a prosmýkněte se na druhou stranu. Druhá část boje s Maulem bude to, co vás nyní bude zajímat. Darth Maul nesmí zabít ani jednoho člena týmu, stejně jako zničit generátor. Doporučuji kombinovat metodu šavlování a použití Síly, podaří se vám tak Maula na nějakou dobu zdržet, zatímco zbytek skupiny dorazí k lodi. Až budete mít dojem, že se tak již stalo (asi minuta boje), vydejte se k lodi, level skončí.



Coruscant

Vtělte se do fyzické schránky kapitána Panaky, bude teď vaším svěřencem. Posbírejte tedy všechny zbraně, jděte k taxi, které bude ale zlikvidováno. Bleskurychle přeběhněte naproti a sjeďte do cestovní kanceláře. Projděte dveřmi až na nástupní platformu, kde jsou dva lidé. Člověk vpravo nabízí lístky za 100 kreditů, které získáte prodejem dalekohledu druhé osobě. Prodejce lístků sice cenu bude šroubovat nahoru, ale dohodnete se. Odtud rovnou k odbavovacímu robotovi, kterému dejte lístky. Bohužel, loď bude zničena, a tak budete muset řešit puzzle s bednami. V celé nádrži jsou celkem dvě pohyblivé bedny - v diagonále v rozích, jedna je však v modrém silovém poli. Posuňte tedy jednu bednu k rozbitému zábradlí a stiskněte první páku. Zruší se pole a vysune se výtah. Až indikátor zezelená, stiskněte páku opět a výtah sjede dolů. Nyní na něj můžete natlačit druhou bednu a pomocí páky výtah zvednout. První bednu posléze přisuňte k výtahu a vyšplhejte nahoru. Cesta dál nevede po zemi, proto dosuňte bednu na úroveň čáry u další páky a stiskněte právě toto tlačítko. Z bedny se pak dostanete na pojízdnou plošinu. Chvilku skoro nic neuvidíte, ale posléze se objevíte na křižovatce. Zabijte nepřátele a z dálky třetí zbraní sestřílejte všechny ucpávky na zdi. Přeskočte na římsu a stiskněte vevnitř zelené tlačítko. Pokračujte až do posledního okna, kde je sklad. Je možné odsunout dvě bedny a získat bonusy. Jděte dál a v obchodním centru jděte po schodech nahoru. Sjeďte levým výtahem dolů. Pozor na hor-

du nepřátel, až se jich zbavíte, v rohu místnosti se objeví další výtah. Následujte jej, v prostředí žebráků poznáte, co je to nouze. Bez výčitek je zabijte. Jelikož se zdá, že již cesta nikam nevede, stiskněte tlačítko a stoupněte si na zasunovací zeď, dostanete se o patro výše. Jděte do místnosti se dvěma panely a stiskněte nejdříve pravý a pak levý. Proběhněte doprava a na další křižovatce rovně. Shoďte bednu na vrcholu a najdete bílou kartu. Spusťte blokovací zeď a jděte doprava. Použijte bílou kartu. Z mrtvolky seberte vypadnuvší červenou kartu a dejte pozor na královnu. Nyní dojděte ke dveřím s červeným terminálem, vsuňte kartu a sjeďte dolů. Následuje martýrium s mostem. Stiskněte pravou páku, poté levou, přejděte po mostě, stiskněte levou páku a následně pravou. Zablokuje se východ, ale budete moct přejít k úplně první páce. Stiskněte ji a poté zatlačte i na druhou pravou páku. Bloky se odsunou a dveře budou otevřené. Posléze se ocitnete u zaheslovaných dveří - řekněte, že „Coruscant has lovely sunsets." a budete vpuštěni. Následuje další boss. Kdyby Panaka nebyl panák, dalo by se



bojovat na úrovni, takto však budete bojovat jako zbabělec a sice metodou úprku se střelbou zbraní číslo 2 do zdí tak, aby se paprsky odrazily do nepřítele, pro přímý boj není bohužel Panaka přírodou obdařen a brzy by zahynul, nehledě na to, že lasery na bosse směřující bez problémů nepřítel vykrývá. Až boží bojovník zhyne, pokračujte dál až k plošince. Zatáhněte za páku.

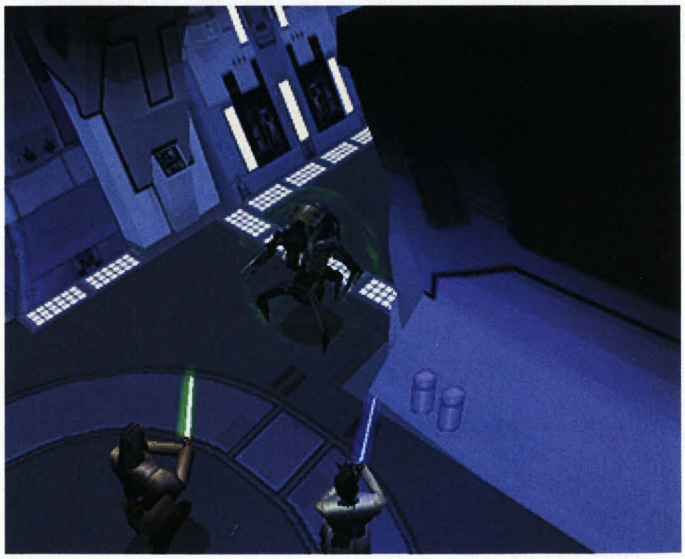
Assault on Theed

V této úrovni budete hrát jak za Obi-Wana, tak za královnu Amidalu. Dojděte tedy do hangáru, kde najdete Darth Maula. Budete přepnuti do těla královny. Vybavte se vším, čím můžete, a v postranní levé uličce si popovídejte s chlápkem, který také leccos přidá do vašeho arzenálu. Vydejte se nyní stále rovně. Panaka řekne, že je zde podezřele ticho - nařiďte mu, ať počká, zatímco se porozhlédnete. Do davu droidů navrhuji vhodit granát. Přejděte přes most a za neustálé likvidace nepřátel dojděte k vratům. Opět budete Obi-Wan. Bojujte s Darth Maulem a když mu uberete asi polovinu života, uteče. Jděte za ním. Přepnete se však mezitím opět na královnu. Brána je otevřená, proto jí proběhněte až ke schodům a z okna kryjte Panaku. Poté s ním promluvte a jděte zadem. Ve skříňce najdete lékárničku, která se pravděpodobně bude hodit. Po mostě přejděte a zničte droidy, dojdete ke zraněnému vojákovi. Promluvte s ním a posléze s R2, otevře vám dveře, ve kterých můžete zničit generátor. Na nádvoří můžete jít do vězení, pokud vám to stojí za to. Řekněte kapitánovi, ať se postará o generátor se silovým polem, a sami jděte co nejdál. Posléze následujte kapitána až do zahrad a na balkónek. A opět jste Obi-Wan a druhá část boje s Darth Maulem je tu. Dejte pozor na to, aby nikdo nespadnul dolů. Až bude Maul vyčerpán, uteče. Pronásledujte ho, propadne se vám pod nohama cesta. Jděte tedy do druhé kruhové oblasti a vlevo jsou dveře vedoucí do dalšího levelu.

The Final Battle

Jděte doprava a promluvte se strážcem. V zadních pravých dveřích popadněte bednu a dotlačte ji do levé místnosti přímo pod zelené tlačítko. Otevře se tak průlez do místnosti, kde jsou drženi zajatci. Promluvte s nimi a dostanete bílou kartu. Prostřední dveře na chodbě nechejte raději zavřené, to, co obsahují, je příliš na to, jaké máte zbraně a hlavně kolik munice. Přesuňte se proto k velkým vratům a vlevo od nich je v rohu čtečka. Poté bude možné bránu otevřít a projít jí. Ale pozor, ani Obi-Wan na tom není nejlépe. Musí projít dveřmi a protáhnout se celým tím spletencem cestiček a kruhů. Jděte tedy, kam až to půjde a vyjeďte nahoru. Přeskočte na kruh se silovým polem a vejděte do dveří. Na konci najdete tlačítko deaktivující pole kolem. Stiskněte jej a vysune se rampa. Pomocí toho je již možné přeskočit na

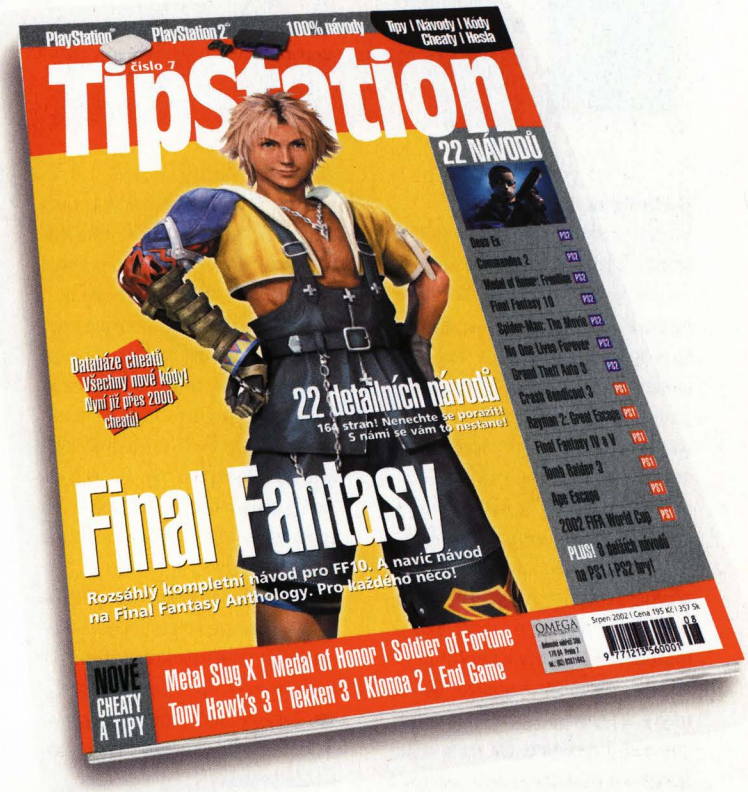
druhou stranu. Ve dveřích najdete mnoho nepřátel a vedle tlačítka i health-pack. A už jsme opět královnou. Nyní nastane velice obtížná část - probojovat se všemi nepřáteli. Pomocí může být raketomet v prvních dveřích (otevírají se tlačítkem po levé straně na hlavní chodbě) či pár zbraní v místnosti rovněž na levé straně. Až se probijete na druhou stranu a získáte modrou kartu, projeďte ji v čtečce a otevřete modrou bránu. Objevíte halu. V druhých modrých dveřích najdete jednu bednu. Dotlačte ji až k výtahu. Druhou bednu natlačte přímo na výtah zhruba doprostřed zadní řady. Horní bednu poté shoďte na tu dolní a výsledek dotlačte k druhému sloupu vpravo, kde se nachází červená karta. Šup s ní do čtečky a hurá, další brána je otevřená, takže nyní je na řadě opět Obi. Sjeďte výtahem do prostředního patra a připravte se k vrcholnému výkonu - skoku na kruh pod kruhem s droidem. Až se tak stane, jděte, kam až to jde, a opět přeskočte na další kruh před a pod vámi. Je lépe skákat, pokud je výtah zrovna dole. Každopádně projděte dveřmi a stiskněte tlačítko u výtahu. Ten vyjede nahoru. Odtud dvojitým skokem přeskočte na plošinku vpravo a uvolněte tlačítko. Nahoře naložte nově objevenou bednu na výtah a dolů s ní. Dostrkejte ji na konec bludiště, kam máte přístup a pomocí ní vyskočte nahoru. Jste v ovládací místnosti. Nastavte ciferníky do těchto poloh (zleva doprava): 9:00, 9:30, 3:00. Druhá sada má nastavení 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Až toto nastavení provedete, vraťte se dolů a uvidíte, že prostředkem povede čistá cesta. Projděte jí a na druhém konci výtahem vyjeďte nahoru a opusťte dveřmi místnost. Královna má slovo. Zničte velký nápor nepřátel pomocí kanónu a jděte po schodech nahoru. Levými dveřmi se vytáhněte na římsu, po které dojděte do pravé místnosti. Přistupte k trůnu a zlikvidujte, co se dá. Než se dáte do řeči s Viceroyem, otevřete i dveře vedoucí k Panakovi. Teprve poté se dejte do debaty. Výsledkem bude 6 mrtvých droidů a Viceroyova kapitulace. Poslední změna na Obi-Wana - TEĎ. Vpravo od vás je výtah, na který musíte naskočit. Dá to práci, ale ne zase tak velkou. V prostředním patře vystupte a jděte přes dva kruhy se silovým polem až k dalšímu výtahu. Vyjeďte jedno patro a budete těsně u místa, kde Darth Maul a Qui-Gon bojovali. Najdete je v levých dveřích za sérií silových polí. Jde o to Darth Maula zabít nebo shodit do díry. V momentě, kdy se vám toto podaří, promluvte na Qui-Gona a budete mít další hru za sebou.



Hráči pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!



Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, Antala Staška 80, 140 21 Praha 4 (tel.: (02) 6100 6272, 372, 374, send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

E.T. The Extraterrestrial

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** PSM51 - 5/10

Mladší paňánky a humanisty zvlášť to bude bavit, my jsme na to ale moc staří.

Vrásčitá hnědá postavička, která nešťastnou náhodou uvízla na naší modré planetě, se v téhle hře rozhodně jen tak nefláká - naopak má spoustu práce.

Botanicus 1

V první úrovni hry se seznámíte s některými základními úkony. Předně se naučíte, jak sbírat rostliny. Musíte je nejdříve uzdravit podržením ◎ a až se proberou, jednoduše je seberete (jděte směrem k rostlině a E.T. ji automaticky sebere). Po sesbírání všech rostlin vás teleportační paprsek přenese do další části úrovně.

Ve druhé části už budete muset při sbírání rostlin využít také telekinezi. Rostliny jsou umístěny na nepřístupných místech a vy je tedy budete muset přenést na místa, kde je můžete sebrat. Jděte k nepřístupné rostlině co nejblíže a podržte △. Zaměřte telekinetický paprsek na rostlinu a až ji zvednete, tak ji přeneste někam na přístupnou zem. Uzdravte ji a seberte. Po sesbírání všech rostlin vás dál přenese opět modrý paprsek.

V následující části narazíte na první protivníky. Ty můžete zlikvidovat pomocí vln, které vystřelíte tlačítkem ⊗. První vlna protivníka pouze omráčí. Musíte tedy vyslat ještě jednu vlnu, která omráčeného protivníka definitivně zlikviduje (zbude po něm houba, kterou si doplníte energii). Pokračujte dál a poctivě sbírejte všechny rostliny (také narazíte na jeden život). Všimněte si, že za deset rostlin získáte život. První dveře otevřete spínačem před nimi. U těch dalších budete muset na označené místo přenést velkou květinu ze sloupu napravo od dveří.

Po chvilce se dostanete do úzkého koridoru, ve kterém budete muset utíkat před velkou nestvůrou. Utíkejte směrem doleva dolů a držte R2. Také nezapomeňte využívat modré urychlovače, bez kterých nestvůře neutečete.

Posledním jednoduchým úkolem je zvednout ◎ označený pařez a přenést ho na označené místo. Tam ho ◎ opět položíte a cesta dál se uvolní. Cesta k rampě ukončující úroveň je tedy volná. Posbírejte zbývající rostliny a nezapomeňte také na život napravo od rampy.

Botanicus 2

Toto je nejkratší a zřejmě také nejednodušší úroveň ve hře. Nejprve posbírejte všechny rostliny v okolí startu (samozřejmě při tom zlikvidujte všechny okolo pobíhající ježky). Potom překročte most, který najdete v horní části mapy. Za ním je úroveň o něco členitější, ale prolézt všechny kouty nebude takový problém. I zde posbírejte všechny rostliny a najděte velkou rostlinu, kterou můžete sebrat zmáčknutím ◎ (po sebrání se objeví v levém dolním rohu obrazovky).

S velkou rostlinou se vraťte na místo, kde jste úroveň začínali. Položte ji na označené místo a dveře vpravo se otevřou. Proběhněte je a po pár metrech najdete skrytou krátkou uličku vedoucí směrem doprava. V ní najdete houbu a život. Potom postřílejte zbývající ježky a posbírejte pár posledních rostlin. Po splnění úkolu najděte kulatou značku, na které můžete úroveň ukončit.

Botanicus 3

Hned na počátku této úrovně narazíte na nový druh zvířete. Jde o pásovce, který není vůbec nebezpečný (nemůže vás zranit). Běžte ke dveřím, u kterých pobíhá, a počkejte, až vám je otevře. Rychle přeběhněte na druhou stranu. Na velkém prostranství najděte všechny rostliny (na některé budete muset použít telekinezi). Potom jděte směrem doprava, až se dostanete k dalším dveřím, před kterými jsou dvě tlačítka se symboly pásovce. Kousek od nich jsou uzavření dva pásovci, které na ně musíte přenést telekinezí. Potom se dveře otevřou.

Dostáváte se na další velké prostranství, kde po sesbírání hub najdete další dveře, u kterých jsou tentokrát tři tlačítka. Na ta úplně uzavřená přeneste dva pásovce, kteří jsou uzavření kousek od dveří. Pro třetího si ovšem musíte vyběhnout nahoru po rampě. Doběhněte s ním až do těsné blízkosti dveří a potom ho přesuňte na poslední tlačítko. On se bude snažit běžet směrem k vám a díky tomu z neuzavřeného tlačítka neuteče. Dveře jsou otevřené a vy můžete proběhnout do další části úrovně.

Tam posbírejte všechny rostliny a vyběhněte po rampě na výše položenou plošinu. Po souboji s ježky pokračujte směrem nahoru a najděte pařez označený ◎. Seberte ho a před dřevěným mostem ho položte na označené místo. Tím si odblokujete cestu dál.

Posledním problémovým místem jsou dveře, u kterých se prochází pásovec a nejeví o vás žádný zájem. Omračte ho vlnou a telekinezí přeneste na tlačítko, kterým si otevřete poslední dveře. Nyní už zbývá jen posbírat poslední rostliny a prostřílet se mezi ježky ke konci úrovně.

Botanicus 4

Zabijte ježka a použijte velkou rostlinu na otevření dveří. Na následujícím prostranství narazíte na kouzelníky, kteří nejdou zabít. Vaše jediná šance je na chvilku je omráčit a proběhnout kolem nich. Zvykejte si na ně,

protože si jich v této úrovni užijete až moc. Najděte ježka uzavřeného v malém prostoru. Telekinezí ho přeneste ven a zabijte. Vypadne z něj další velká rostlina, kterou otevřete dveře dál.

Dostáváte se do rozsáhlého prostoru, který je vlastně jedním velkým bludištěm. To je plné kouzelníků a narazíte zde také na býka s velmi nepříjemným dechem (zraňuje vás). Je v něm ovšem rozmístěna spousta rostlin, které musíte posbírat. Některé jsou naneštěstí v těsné blízkosti kouzelníků a sebrat je klasicky by bylo velmi nebezpečné. K takovým rostlinám se přibližte z druhé strany zdi (pokud to jde) a přeneste je k sobě telekinezí. Na jejich sebrání tak budete mít klid.

V bludišti také narazíte na nový problém. Jde o šedé kousky země, na kterých nejdou rostliny uzdravit. Musíte je tedy přenést na zdravou hnědou půdu, kde je uzdravíte bez problémů. Až budete mít všechny rostliny, tak pokračujte směrem doleva nahoru. Tam proběhnete mezi několika posledními kouzelníky a najdete konec první opravdu obtížné úrovně.

Botanicus 5

Tato úroveň vypadá jako bludiště již od začátku. Naštěstí to není tak hrozné a cestu dál naleznete snadno. Větším problémem budou býci a jejich smrtící dech. Má překvapivě velký dosah, a proto se nesmíte nikdy cítit úplně v bezpečí. Buďte stále připravení zmáčknout R2 a utéct.

Hned první rostlina strážená býkem je velmi problematicky dosažitelná. Stejně jako v předchozí úrovni je nejlepší postavit se za zeď a přenést jí k sobě pomocí telekineze.

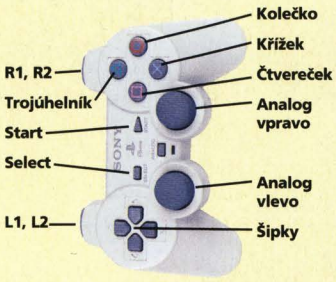
Pokračujte směrem doprava nahoru. Budete muset proběhnout těsně kolem několika býků, takže půjde o dobré načasování. Nalákejte je ke straně a při jejich nádechu proběhněte co nejrychleji kolem nich. Po troše bloudění a nasbírání několika rostlin se dostanete až ke kamenné stěně, na kterou se dostanete po malé rampě. Přeběhnete do menšího uzavřeného prostoru. Hned po seskočení z kamenné stěny běžte směrem nahoru, kde sešlápnutím symbolu nohy na chvilku otevřete průchod dál.

Konec úrovně je v pravém dolním rohu celé mapy. Ještě před jeho dosažením se ale porozhlédněte kolem. Kromě několika posledních rostlin zde totiž najdete také život, který se rozhodně hodí. Najdete ho u pravého okraje mapy.

Botanicus Boss

Začínáte na velkém prostranství. Jděte doprava a tam najdete velkou rostlinu na otevření dveří, které najdete v horní části počátečního prostranství. Po jejich otevření běžte dál a vyběhněte nahoru po dřevěném můstku. Dejte si přitom pozor na ježka, na kterého se můžete sklouznout. Přejděte úzkou vymezenou cestičkou až k dlouhé rampě směřující dolů. Připravte se na boj s kouzelníkem, který čeká pod rampou.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Směrová tlačítka nebo levý analog » Pohyb
Křížek » Střelba
Kolečko » Léčení rostlin
Čtvereček » Sbírání a pokládání předmětů
Trojúhelník » Telekinetické síly
R2 » Běh

Dostanete se na další prostranství, na kterém uvidíte dvě tlačítka se symbolem pásovce. Nahoře vpravo je pod fialovým znakem nohy skrytá chodba, ve které je život. Po jeho sebrání se dejte do hledání pásovců. Jednoho najdete za kouzelníkem pohybujícím se nalevo od dveří. Telekinezí ho vysvoboďte z jeho ohrádky a doveďte ho k jednomu z tlačítek, na které ho opět pomocí telekineze umístíte. Druhého pásovce najdete za rampou mířící směrem dolů. Postupujte stejně jako u toho prvního.

Díky pásovcům se uvolní cesta dál. Běžte až k fialovému symbolu nohy a šlápněte na něj. Otevře se cesta vedoucí ke králi. Musíte ovšem běžet rychle, protože nevydrží dlouho otevřená. Až doběhnete do trůnního sálu, musíte sestavit ze tří částí trůn. Jde o velké kamenné kvádry, které musíte umístit na barevně označená místa (dva koncové kameny a jeden rohový). Po správném sestavení trůnu vás čeká oslavný taneček.

Barreine 1

Hned na začátku vám brání v cestě dál elektrická brána. Jděte směrem dolů a z rampy sleťte pomocí větráku dolů. Zde zjistíte, že obdobou hub jsou lahve s vodou. Přiběhne k vám velká nestvůra, kterou můžete pouze omráčit. Hned po tom běžte co nejrychleji koridorem směrem dolů a pomocí větráku vyleťte na visutou plošinu. Zmáčkněte tlačítko a uslyšíte tikání. To se otevřela elektrická brána u startu a tikání znamená, že je otevřená jen na omezený čas (chvilku před jejím uzavřením se tikání zrychlí). Překonejte tedy opět koridor s nestvůrou a rychle proběhněte otevřenou bránou.

Na druhé straně seskočte dolů a běžte úzkou chodbou až do teleportu. Ten vás přesune na velké prostranství, kde budete napadeni červy. Ty zničíte několika vlnami (jsou to ta-

koví odolnější ježci). Také zde najdete první rostlinu, kterou seberete stejně jako v předchozím světě. Potom jděte k tlačítku ve spodní části prostranství a otevřete si na chvilku bránu vedoucí dál.

Dostanete se do prostoru s dalšími červy. Je dobré přenést k sobě přes plot také červy ze sousedního prostranství. Po použití telekineze jste totiž natočení přesně na ně a velmi jednoduše je tedy zlikvidujete. Na konci vymezeného prostoru vyletíte nahoru pomocí větráku. Běžte doprava a opět sleťte dolů. Na konci dlouhého prostranství seberte na malé plošince kovový jehlan a vraťte se k nejbližší elektrické bráně. Položte jehlan na tlačítko ve tvaru trojúhelníku a brána se otevře. Vpravo nahoře seberte život a pokračujte ke konci úrovně (před jejím ukončením nezapomeňte sebrat dvě rostliny vlevo).

Barreine 2

Tato úroveň bude čistě o vaší šikovnosti. Nejprve jděte směrem dolů a seskočte do koridoru, ve kterém vás bude honit velká nestvůra (pokuste se ji na začátku koridoru omráčit a potom rychle utíkejte). Na druhé straně pomocí větráku vyleťte na malou plošinku a zmáčkněte tlačítko, které otevře bránu za startem (není omezená časem). Seberte rostlinu, která zde roste (dále už vás na ně nebudeme z prostorových důvodů upozorňovat). Potom se stejným způsobem vraťte na start a za otevřenou bránou uvidíte červené tlačítko. Tentokrát si ovšem budete muset po jeho zmáčknutí pěkně pospíšit (časový limit je velmi těsný). Rychle absolvujte potřetí koridor s nestvůrou a na dolní plošině proběhněte bránou.

Čeká vás větší prostranství s další nestvůrou. Tentokrát je modré tlačítko umístěno v horní části prostranství a brána je na plošině vlevo. Časový limit je sice také těsný, ale tentokrát je úkol o něco lehčí. Pokračujte dál a dostanete se do malé oblasti s několika červy. Pobijte je a doplňte si lahvičky s vodou (je jich tam spousta). Nakonec dorazíte k teleportu (cestou seberte život).

Před teleportací se připravte na úprk, protože budete přemístěni na prostranství s velkou nestvůrou. V horní části prostranství najdete tlačítko, kterým na omezený čas otevřete bránu v dolní části prostranství. Proběhněte jí a úroveň máte za sebou.

Barreine 3

Cesta v této úrovni je opravdu zjevná. Problém je opět spíše načasování a vaše šikovnost. Všude kolem je totiž láva, která vás zabije při sebemenším dotyku. Pokud si tedy nejste jistí při ovládání analogem, doporučujeme absolvovat tuto úroveň radši pomocí směrových šipek. Mezi proudy lávy tedy dorazíte k prvnímu teleportu. U něj počkejte, až bude běhající potvora za plotem utíkat směrem nahoru. Vstupte do teleportu a na druhé straně rychle uhněte z dráhy jejího běhu. Čekejte hned u teleportu a až bude potvora úplně dole, proběhněte těsně před ní její trasu.

Dostanete se na menší prostranství s deskou označenou červenou šipkou. Po vstupu na ní budete vrženi na prostranství směrem dolů. Zde se trochu proběhněte a pokud potřebujete, tak si nasbírejte nějaké ty lahvičky s vodou. Potom najděte vpravo dole další desku s šipkou a budete hozeni dál směrem dolů. Zde nejprve vlevo dole vyleťte na plošinku a seberte jehlan. Potom seskočte dolů a běžte směrem nahoru. Přes další plošinku se dostanete k tlačítku ve tvaru trojúhelníku. Položte na něj jehlan a běžte zmáčknout tlačítko otevírající elektrickou bránu.

Vraťte se k teleportu, kolem kterého jste naposledy prošli. Dostanete se na staré známé prostranství s pobíhající potvorou. Běžte směrem nahoru, kde je nyní přístupný další teleport. Tím se dostanete do oblasti plné lávy. Jsou mezi ní pouze uzounké chodníčky. Zvláště v zatáčkách si tedy budete muset dávat opravdu pozor. Budete muset absolvovat dva zběsilé běhy. Před vámi je totiž tlačítko, kterým na velmi krátkou dobu otevřete vzdálenou elektrickou bránu. Musíte proběhnout mezi proudy lávy bránou k dalšímu tlačítku, se kterým si užijete tu samou legraci. Naštěstí cestou seberete dva životy. Za druhou bránou vás čeká konec úrovně.

Barrreine 4

Stojíte na velkém prostranství, kde si můžete doplnit zásoby lahviček s vodou. Potom jděte směrem doprava nahoru, kde vás čeká velmi nepříjemná potvora střílející ohnivé koule. Musíte kolem ní proběhnout co nejrychleji a doběhnout k desce se šipkou. Díky ní přeskočíte k další potvoře, kterou bude nejlepší alespoň na chvilku omráčit. Na prostranství najděte tlačítko, kterým na omezený čas otevřete bránu, kolem které jste před chvilkou proběhli. Rychle utíkejte k další skákací desce, která vás hodí na prostranství u startu. Budete tedy muset podruhé proběhnout kolem potvory střílející ohnivé koule.

Vyleťte na plošinu a omračte nepříjemnou potvoru. Potom běžte doprava a zmáčkněte tlačítko, kterým otevřete bránu směrem vlevo nahoře od vás. Proběhněte kolem potvory a za bránou seskočte z plošiny dolů. Doběhněte na konec chodby mezi ploty a na jejím konci se teleportujte. Čeká vás další prostranství, v jehož horní části je umístěno tlačítko. Zbavte se potvory a zmáčkněte ho. Potom sprintujte dolů a tam najdete za otevřenou bránou teleport.

Běžte doprava dolů a kromě jehlanu zde seberte také život. Potom pokračujte doprava a po chvilce dojdete k ohradě s potvorou střílející ohnivé koule. Cestu kolem blokují

rostliny. Ta vnější je bez problému, ale tu vnitřní si musíte telekinezí přesunout k sobě. Potom můžete klidně proběhnout kolem potvory a na otevření poslední brány použijte jehlan.

Barreine Boss

Vyleťte na plošinu a na druhé straně seskočte. Na druhé straně prostranství s pobíhající potvorou je jehlan, který musíte sebrat. Až ho budete mít, tak se vraťte k bráně u startu a pomocí jehlanu ji otevřete. Toto cestou se dostanete k teleportu, který vás přesune přímo ke Spikovi. Nacházíte se na centrálním prostranství, kde jsou v rozích umístěné teleporty. Jděte do nejbližšího teleportu vpravo a dostanete se na malé prostranství se životem a skákací deskou. Seberte život a skočte zpět ke Spikovi.

Pokračujte do teleportu vpravo dole. Tím se dostanete k zásobě lahviček s vodou, které se vám určitě hodí. Dostanete se zpět na centrální prostranství. Co nejrychleji přeběhněte do teleportu vlevo dole. Dostanete se do části mapy, kde musíte nejprve najít jehlan. Seberte ho a s jeho pomocí otevřete spodní elektrickou bránu s prvním opičákem.

Opět se vraťte na centrální prostranství se Spikem a přeběhněte do teleportu nahoře (už jste ho jednou použili). Tentokrát zde ovšem budete mít otevřenou bránu a dostanete se k dalšímu deaktivačnímu jehlanu. S jeho pomocí už jen zbývá otevřít horní bránu a vypustit tak druhého opičáka. Pak už jen sledujte, jak si poradí se Spikem.

Sclavus 1

Dostáváte se do kovového světa, který má jednu podstatnou výhodu. Vše barevné je v té šedi nepřehlédnutelné. Postupujte směrem doleva nahoru a cestou navštivte okolní plošiny, na kterých je spousta lahviček a rostlin. Již po pár krocích se seznámíte se základním protivníkem. Jde o mechanické chobotnice, které se naštěstí pohybují pouze po vymezených trasách (velmi snadno je vypozorujete).

Cestu byste rozhodně měli najít bez problémů. Je totiž opět velmi přímočará a žádné bloudění se tedy nekoná. Po chvilce dorazíte k jezdícím pásům, na kterých si musíte dávat na chobotnice (na plošinkách za nimi). Po několika jízdách uvidíte na oddělené plošince život, který můžete získat díky telekinezi. Potom pokračujte po jezdících pásech dál, až se dostanete na větší plošinu s kulatým teleportem. Ten vás přesune na vzdálenou plošinu, kde uvidíte nové provedení větráků. Vyleťte nahoru a uvidíte barevný kruh, kterým vypnete paprsky příslušné barvy (slyšíte tikání, takže je vypnutí časově omezeno).

Zabijte chobotnice a dalším tlačítkem deaktivujte řadu paprsků. Za můstkem narazíte na opravářské roboty, kteří půjdou opět jen na chvilku omráčit. Musíte se holt pěkně ohánět. Přes několik plošinek se dostanete na místní specialitu. Jde o můstek z větráků, na kterém se musíte řídit podle svého stínu. Na následující plošině se potom seznámíte s velmi nepříjemným strážním robotem. Ten může střílet a jde pouze omráčit.

Po delším putování členitou úrovní se dostanete až k fialovému klíči, který můžete sebrat. Pokračujte teleportem v horní části plošinky. Blížíte se konci úrovně. Zde budete muset znehybnit strážního a opravářského robota a potom rychle použít klíč na otevření poslední brány. Za ní úroveň končí.

Sclavus 2

Běžte doleva a nahoru, až dorazíte na prostranství s několika barevnými paprsky po stranách. Nejprve deaktivujte modrý paprsek a jděte směrem doleva. Tam si budete muset poradit s opravářským robotem (pokuste se držet ve větší vzdálenosti a on si vás nebude všímat) a deaktivovat červený paprsek. Potom pokračujte směrem doprava a dostanete se k červenému tlačítku. To zmáčkněte a cesta dál je volná.

Po chvilce se dostanete k dalšímu paprsku blokujícímu vám cestu. Kousek vlevo nahoře najdete tlačítko, kterým ho vypnete. Za ním je další větší prostranství, na kterém se musíte dát nejprve směrem nahoru (v chodbě je strážní robot, ale naštěstí má pevně stanovenou trasu). Tam najdete fialový klíč, který musíte samozřejmě sebrat.

Vraťte se na poslední prostranství a pokračujte směrem doprava. Tam najdete dlouhou a trochu širší chodbu, ve které jezdí sem a tam velký zelený robot. Až bude nad úrovní vaší pozice, tak ho na chvilku omračte a co nejrychleji běžte směrem dolů. Tam na fialovou dlaždici použijte fialový klíč. Nyní se dejte nejprve dolů, kde si můžete po jezdícím pásu dojet pro život. Potom pokračujte směrem doprava a po vypnutí modrého paprsku použijte teleport.

Do cíle už vám zbývá jen kousek. Deaktivujte paprsky a když půjdete dolů, narazíte na posledního opravářského robota. Počkejte, až bude trochu stranou, a skočte doleva vypnout poslední paprsky. Potom stačí jen prosmýknout se kolem robota a na výše položeném teleportu úroveň končí.

Sclavus 3

Na prostranství u startu jsou dvě tlačítka. Běžte zmáčknout to modré v pravém horním rohu a tím si otevřete cestu směrem doleva. Touto chodbou se dostanete až k červenému tlačítku, kterým vypnete paprsek o kousek zpět. Díky tomu se konečně dostanete k tlačítku zelenému, kterým si otevřete cestu z prostoru startu.

Přeběhněte přes můstek a na následující plošině jděte k rampě vzadu nahoře. Po té se dostanete na můstek, na který můžete telekinezí přenést fialový klíč ležící na oddělené plošince vlevo. Pokračujte dál nahoru a hned na kraji velké plochy jděte směrem doleva podél stěny. Potom přeběhněte přes jezdící pásy směrem

nahoru a fialovým klíčem si otevřete dveře dál.

Před sebou máte dva velké zelené roboty, kteří neustále kladou časované nálože. Vyhněte se náložím a po rampě vpravo si vyběhněte pro život. Potom pokračujte dál směrem doleva. Tam na vás v chodbě číhá opravářský robot. Až bude kousek dál, tak si telekinezí sundejte další fialový klíč, který leží na vyvýšené plošince kousek od vás. Potom přeběhněte kolem robota a po můstku z větráků se dostanete až ke třem barevným paprskům vedle sebe. Nejprve běžte zeleným průchodem a seberte dvě rostliny. Potom se vraťte a pokračujte dál červeným průchodem.

U dalších paprsků si zvolte rovnou zelený průchod a za mostem pokračujte nahoru. Touto cestou se dostáváte k závěrečnému problému úrovně. Musíte otevřít dveře pomocí klíče, ale brání vám v tom zelený robot a časované nálože. Počkejte,l až bude robot s náložemi dál, a potom po ochromení zeleného robota co nejrychleji otevřete dveře. Po jezdícím pásu se snadno dostanete k teleportu z úrovně.

Sclavus 4

Hned na začátku máte kolem sebe spoustu cest. Jediná ovšem vede k cíli. Jděte doleva a naskočte na jezdící pás. Dostanete se do hotové změti pásů, kterou se musíte dostat k červenému tlačítku. Tím vypnete paprsky, které blokovaly cestu k teleportu v dolní části místnosti.

Teleport vás přemístí do další místnosti s několika pásy. Na jednom z nich krouží kolem místnosti fialový klíč. Pomocí telekineze ho přesuňte na plošinu vedle sebe a seberte ho. Potom přeběhněte přes pásy doprostřed místnosti a zmáčkněte modré tlačítko. Teprve potom můžete konečně tuto místnost opustit.

Venku běžte směrem nahoru a fialovým klíčem si otevřete dveře směrem doprava. V malé místnosti zmáčkněte červené tlačítko a rychle běžte zpět a proběhněte dočasně otevřenou cestou doleva. Dostáváte se pod několik dlouhých chodeb nad sebou. Bohužel jsou v nich dotěrní roboti, kteří ale naštěstí velmi špatně vidí směrem dozadu. Budete si muset vypnout nejprve modrý a potom také zelený paprsek. Také samozřejmě nesmíte zapomenout sebrat druhý fialový klíč. Potom běžte rychle do teleportu. Potom budete muset absolvovat několik chodeb s roboty směrem dolů a použít další teleport.

Dostáváte se kousek od počátku úrovně. Jděte přímo dolů a použijte fialový klíč na otevření dveří vlevo. Tam si zmáčknutím tlačítka uvolníte cestu směrem doprava. Opět jste ve velké místnosti s jezdícími pásy. Nejprve posbírejte rostliny, které se občas na pásech objeví (pomocí telekineze). Potom pokračujte směrem nahoru a seberte život. Dostanete se k paprskům, které budou vypínat a zapínat sami roboti. Bohužel se nedrží pevně své trasy a klidně vás pronásledují. Pokud je ovšem vždy na chvíli omráčíte, tak to nebude žádný problém. Až úplně nahoře nakonec najdete teleport ukončující úroveň.

Sclavus Boss

Váš úkol v závěrečné úrovni je jednoduchý. Musíte zničit stroj řídící tento mechanický svět. Jděte doleva a až robot kladoucí nálože vypne paprsky, tak projděte dovnitř. Pomocí telekineze seberte rostlinu z jezdícího pásu a potom na něj opět telekinezí přesuňte nálož položenou robotem. Ta dojede dovnitř stroje a pokud správně explodujte, tak pás znehybní. Až robot vypne paprsky, tak opět vyběhněte ven. Použijte teleport a dostanete se na podobnou plošinu na spodní straně úrovně. Opakujte přesně postup a potom opět použijte teleport. Až pomocí nálož znehybníte všechny pásy, tak je stroj definitivně zničen.

Astrila 1

První úroveň tohoto světa vás zpočátku asi trochu vyleká. Je totiž plná ledu, po kterém se dá jen velmi špatně pohybovat cíleně. Nejprve se v okolí počátku zkuste opatrně pohybovat (mačkejte ovládání pohybu lehce a přerušovaně). Pokud se na ledu příliš rozeběhnete, naberete příliš nebezpečnou rychlost. Pokud se budete chtít zastavit, nestačí pouze pustit směr, kterým jdete, ale musíte také zmáčknout pohyb na druhou stranu.

Až se trochu rozkoukáte, jděte směrem dolů. Tam najdete jezdící pás, kterým se dostanete do malé jeskyně. V té najdete velký kovový klíč, který musíte telekinezí sundat z podstavce a potom ho sebrat. Opusťte jeskyni (na pásu se můžete proti směru jízdy pohybovat během) a jděte k zamčeným dveřím střeženým Yetim. Pomocí klíče je odemkněte a po jezdícím pásu se dostanete do dalšího velkého zamrzlého prostoru.

Horem obejděte stěnu před vámi a jděte až k zamčeným dveřím stráženým dalším Yetim (bude na vás pouštět naváděné ptáky). Napravo od dveří je v malém prostoru klíč, který musíte pomocí telekineze vyndat ven. Tím si otevřete cestu směrem dolů. Klíč seberte a pomocí něj odemkněte dveře o něco níž. Před vstupem na pás si ještě skočte pro pár krystalů do níže umístěné jeskyně.

Jízdou na pásu se dostanete na poslední velkou zamrzlou plochu. Narazíte zde na kamzíka, kterého je lepší telekinezí odnést někam za zeď (jinak vás bude stále někam postrkovat). Na plošině narazíte na kulaté desky označené zelenou šipkou. Jde u skákací desky, které se chovají stejně jako podobné desky ve druhém světě. Nejprve se proběhněte kolem a posbírejte zbývající rostliny. Potom v pravé horní části plochy najděte jedinou skákací desku, která vám pomůže dostat se za zeď. Potom už stačí doběhnout k teleportu a ukončit úroveň.

Astrila 2

Druhá úroveň se celá odehrává v úzkém koridoru. Nejprve si ale musíte odemknout první dveře. Jděte tedy kousek nahoru a vpravo uvidíte klasický klíč. Telekinezí ho přeneste na zámek vlevo a otevřou se dveře uvolňující cestu směrem nahoru (zároveň se další dveře zavřou). Tam se dostanete na velkou ledovou plochu s několika skákacími deskami. Jakmile vstoupíte na první, čeká vás nepřerušitelná série skoků končící na čtveřici větráků.

Také cesta dál vede přes skákací desky, kterých si v této úrovni užijete opravdu dosytnosti. Každopádně musíte jít stále směrem přímo nahoru. Cestou narazíte na několik sněžných mužů, kteří vám mohou velmi znepříjemnit život. Musíte si dávat pozor hlavně na rohy, ve kterých vás můžou zablokovat. Taková situace znamená vaši nevyhnutelnou smrt.

Cestou rozhodně nezapomínejte sbírat rostliny. V této úrovni jich je opravdu spousta, takže zapomeňte na zbrklý postup. Pečlivě choďte ze strany na stranu a rozhlížejte se. Díky nim můžete tuto úroveň klidně absolvovat se ziskem dvou životů.

Až úplně nahoře se dostanete na malou uzavřenou plochu, na které leží velký zelený klíč. Seberte ho a pokračujte doleva a dolů. Dostanete se ke skákací desce mířící dolů. S tímto klíčem se totiž musíte vrátit až na samotný začátek celé úrovně. Pokud jste poctivě sbírali při cestě nahoru, můžete teď celý koridor proběhnout velmi rychle. Úplně dole potom přesuňte klasický klíč na jeho původní místo a dveře u startu otevřete pomocí zeleného klíče. Seberte několik posledních krystalů, život a ukončete úroveň.

Astrila 3

Na začátku se vydejte směrem nahoru. Otevřete si dveře a vstupte na jezdící pás. Čeká vás celá série jízd na pásech. Nezapomeňte sbírat předměty, které jsou zpravidla umístěny někde kolem prostřední části každého pásu. Stále se pohybujete směrem doprava, až narazíte na klíč. Seberte ho a pokračujte dál stejným směrem. Klíč použijte na otevření dveří opodál. Za nimi jděte ke stěně nahoru a doprava. Přilákejte na sebe pozornost malého kozla a postupně ho lákejte směrem doleva. Musí dojít až na kulaté tlačítko, kterým vám otevře další dveře.

Čeká vás další jízda na pásech. Za nimi se dostanete na větší ledovou plochu, na které jsou skákací desky. Není problém najít správnou cestu směrem doleva nahoru. Tam najdete teleport, který vás přenese o kousek dál. Pokračujte jedinou možnou cestou, až se dostanete k zavřeným dveřím. Jděte k nim a na druhé straně uvidíte klíč v dosahu vašich telekinetických schopností. Použijte je a otevřete si dveře.

Dostanete se na vyvýšený pás, ze kterého musíte seběhnout směrem dolů. Pokračujte dál a dojdete k dalšímu pásu, který jezdí kolem malé plošiny se skákací deskou. Běžte k ní a přeskočte zeď. Jděte směrem doleva dolů a až minete dva velké bílé jehlany, najdete vlevo dole klíč. Seberte ho pomocí svých telekinetických schopností. Použijte ho na otevření posledních dveří a pokračujte stále doleva, kde najdete závěrečný teleport.

Astrila 4

Popojděte kousek nahoru a v malém uzavřeném prostoru uvidíte klíč. Pomocí telekinetických schopností jej přeneste k sobě a seberte ho. Potom jděte dál a pomocí něj si otevřete dveře na jezdící pás. Jděte nahoru, až se dostanete ke skákací desce. Tou se dostanete přes jezdící pás do malého prostoru, kde pobíhá a dupe nějaká sněžná potvora. Uprostřed je na malém ledovém kvádru klíč, který musíte telekinezí sundat dolů a sebrat.

Pokračujte dolů a podél stěny se dostanete ke spodní hranici obrovské plochy ledu. Položte klíč na led a telekinezí ho přesuňte do zámku, kterým otevřete dveře na malou uzavřenou plochu. Tam musíte opět sundat z kvádru další klíč. Vraťte se na velkou plochu a najděte dveře odpovídající vašemu klíči. Těmi se dostanete k poslednímu klíči. Ještě než ho ale použijete, posbírejte všechny rostliny na ploše podél stěn. Také nezapomeňte na život na rampě uprostřed. Potom stačí otevřít poslední zamčené dveře, odemknout je klíčem a po jezdícím pásu dojet k teleportu.

Astrila Boss

Čeká vás nejtěžší souboj ve hře. Nejprve ale musíte projít celou úroveň. Cesta je naštěstí velmi přímočará a po vašich předchozích zkušenostech ji není třeba popisovat. Jde opět čistě o vaší šikovnost a možná také o dostatečně silné nervy. Cestou projdete jedny klasicky zamčené dveře a vchod do doupěte sněžné nestvůry je zamčena dvěma zámky (musíte tedy najít dva klíče).

Souboj na konci úrovně ovšem stojí za to. Musíte běhat z rohu do rohu a telekinezí přenášet na ledovou plochu berany, kteří jsou uzavření v pravém a levém rohu. Berany musíte dostat mezi sebe a sněžnou nestvůru. Potom do nich několikrát střelte a pokud se vám podaří vystřelit berana a zasáhnout nestvůru, uberete jí část energie. Po několika zásazích nestvůra zemře a vás čeká poslední výlet na planetu Zemi.

Earth

Na zemi vás čekají čtyři velmi krátké úrovně. Nebudeme je popisovat jednotlivě, protože jde pouze o jednoduché záležitosti bez jakýchkoliv zamčených dveří nebo logických problémů. V každé úrovni musíte pouze projít více či méně složitou trasu, na jejímž konci je jeden ze čtyř předmětů potřebných k sestavení vysílačky. S tímto předmětem se musíte vrátit na začátek úrovně a položit ho na příslušné místo. Po přinesení poslední součástky zavolá E.T. domů a hra končí.

Jakub Holý

Ape Escape

Lekce příručky TipStation, jak vyzrát na paviány! Už zanedlouho budete znát všechna nezbytná opatření pro přežití v tomto opičinci. Přistupte blíže!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sony ■ **RECENZE:** PSM16 - 9/10

Jedna z nejlepších plošinovek na PSone. Skvělá grafika, originální nápady, hvězdná hratelnost. Crash a Spyro jsou borci, opice jsou ale opice.

Je to tu jako v opičárně. Jen s tím rozdílem, že to tu tolik nepáchne. Doufáme, že si našeho průvodce po hře *Ape Escape* vychutnáte alespoň stejně jako návštěvu pavilonu opic v ZOO. Stojí to za to.

Úroveň 1
THE LOST LAND: FOSSIL FIELD

Tato první úroveň je celkem snadná, což se koneckonců dalo čekat. Jsou zde všeho všudy čtyři opice, ale vám stačí dostat pouze tři z nich. Takže - popadněte síť, vrhněte se na opičáky a pochytejte je. Jednoduché jak facka. Anebo ani tak ne. Na skále po pravé straně pole sedí další šílený chlupatec - toho však takhle jednoduše nedostanete. Je třeba použít svou vrtuli.

Úroveň 2
THE LOST LAND: WETLANDS

Tak co, jste připraveni, že si namočíte kožich? První opičák je přímo před vámi, za mostem, takže vám nezbývá než se potopit. Až se budete nadechovat nad hladinou, uvidíte hned dalšího. Třetí je na útesu po pravé ruce a čtvrtý nad vodou přímo naproti tomuto útesu. Na pátou opici budete opět potřebovat vrtuli - opičák se sluní na útesu po pravé ruce, těsně před vstupem do tunelu. Až se potopíte pod vodu, spatříte dalšího paviána - toho nutno chytat vodní sítí.

Úroveň 3
THE LOST LAND: DINOSAUR AREA

Až vystoupáte do kopce, dejte se směrem ke vchodu, ale nechoďte dovnitř. Nejprve pochytejte opičáky, co jsou venku. Jeden je u vodopádu, další se schovává přímo pod ním a ještě jeden je schovaný za vejcem ptakoještěra. Pak pokračujte tunelem, až narazíte na dinosaura s opičákem na zádech (tak proto vymřeli...). Pochopitelně ho probudíte - pak je ale třeba ještě ho vyprovokovat, on se na vás vrhne, přičemž z něj spadne opice a tu rychle chytíte. To je vše až na jednoho schovaného v rohu, kterého opět bez náležitých pomůcek nedostanete - tentokrát budete potřebovat takový zvláštní prak. Projdete dveřmi a ocitnete se v zamčené kleci. Zámek odpálíte stisknutím tlačítka na druhé straně, pak vystřelíte na opičáka jedoucího na dinosaurovi - jakmile spadne, šup s ním do sítě a je hotovo.

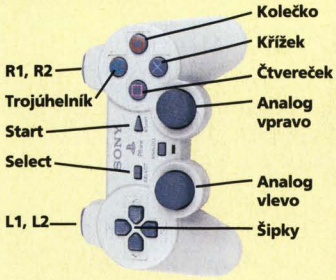
Úroveň 4
MYSTERIOUS AGE: THICK JUNGLE

Teď už to je s těmi opicemi trochu těžší, naučily se jaksi schovávat, leč nezoufejte: pomůže vám speciální radar. První opičák se schovává ve třetím vosím hnízdě po levé straně. Nevšímejte si dveří - místo toho se soustřeďte na opice v hlavní oblasti: jedna visí ze stromu, další sedí na kůlu. A dávejte pozor na laserové paprsky. Pak skočíte do vody, doplavete k loďce, na ní dopádlujete k molu a uvidíte jakýsi dřevěný kůl. Na něj musíte vyšplhat, chytit další opici, s ní skočit zpátky do loďky a vydat se k dřevěnému kolu. Po zaklepání veslem se otevře brána, skočíte do vody, přeplavete a na trávě za vodou najdete další opici. Poslední kus na vás čeká na mostě z klád stromů. Také zde se neobejdete bez vrtule, chcete-li úroveň dokončit. Vydejte se ke dveřím poblíž vchodu, použijte trampolínu a skočte k opici na trávě. Pak skočíte do vody a budete plavat tunelem - opičáka, co se pokusí utéct, třikrát přetáhněte klackem. Další opici uvidíte viset ze stromu napravo. Prakem ji sestřelte a poté se s vrtulí vydejte za posledním opičákem na již zmíněném mostě z klád stromů.

Úroveň 5
MYSTERIOUS AGE: MYSTERIOUS RUINS 1

Velká část této úrovně je nepřístupná, pokud nemáte onu šikovnou vrtuli. Nejprve chyťte opici čekající mimo kruh a vydejte se ke schodům vedoucím k budově nahoře. Uvnitř této budovy najdete hnědý čtverec, který vás snese do sklepa plného vody. Zde se hned potopte, aby vás opice nezmerčila, pod vodou doplavte k mostu za rohem, vylezte za opicí a skočte na ní zezadu. Pak jděte zpět k výtahu a do hlavní budovy. Za těmi fialovými ďáblíky narazíte na ležícího opičáka, popadněte ho za pačesy, přeskočte padací dveře a nechejte se spustit dolů. Tam musíte přejít pohyblivou plošinu, na druhé straně čeká opice a za dalšími plošinami ještě jeden pavián. Jako poslední uvidíte opičáka na svahu. A toho musíte bezpodmínečně dostat, chcete-li se vrátit do hlavní části, kde najdete další potvoru, jak čeká venku. A až budete mít vrtuli, tak se sem vrátíte pochytat ty zbylé opice. Jedna je přímo před vámi, další se skrývá za zdí. Dalšího opičáčka najdete, jak si hraje s větráky v hlavní hale nalevo a dalšího schovaného na malé římse

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Levá páčka » Pohyb s postavou
Pravá páčka » Ovládání gadgets
L3 » Plazení
R3 » Schovávání
R1/R2 » Skákání (dvakrát pro větší výskok)
L1 » Rozhlížení se
L2 » Narovnání kamery
Start » Pauza (menu)
Select » Gadget menu
Směrová tlačítka » Upravení kamery
Hlavní tlačítka » Přepnutí gadgets

nad ním. Ještě jeden se skrývá mimo budovu na velkých sloupech. Až ho chytíte, skočte ze sloupu dolů nalevo. Nezabijete se, nýbrž přistanete na šikovné plošince, kde narazíte na poslední opičku.

Úroveň 6
MYSTERIOUS AGE: MYSTERIOUS RUINS 2

Přeskočíte kanystry, otevřete bránu a chytíte opici. Ve zdi je díra, kterou uvidíte červený vypínač. Katapultem vystřelíte kouli přes most, pak skočíte na pohyblivou plošinu a vystřelíte na vypínač po levé ruce. Další most vede přímo k dalšímu opičákovi. Až ho budete mít, vydejte se zpět a cestou pozabíjejte vše, co se vám připlete pod nohy. K tomuto zabíjení vám postačí několik úderů holí - poté stiskněte vypínač napravo, čímž se před vámi otevřou dveře. Uvnitř je další vypínač, stiskněte ho, chyťte opici, pak se dejte zpět, další vypínač a další pavián. Dveřmi před sebou se nezabývejte, místo toho se dejte nalevo, kde úderem hole získáte dalšího opičáka. Až se vrátíte s vrtulí a autem na dálkové ovládání, budete moci projít ostatními dveřmi a pochytat čtyři zbývající opice. Autem pojedete mezerou v zelené kleci, stále rovně, až narazíte na opici. Pak se budete muset dostat přes jezírko a použít vrtuli, s jejíž pomocí se přenesete přímo na věž před vámi, kde sedí poslední opičák. Až tudy projdete, objeví se před vámi další plošina s vypínačem skrytým za skleněnou tabulí. Ten stiskněte a získáte šikovný klacek...

Úroveň 7
PRIMITIVE OCEAN: CRAGGY BEACH

Toto je neuvěřitelně jednoduché - čtyři opice na pláži. Dvě skotačí, jedna leží na lehátku a další v síťové houpačce. Až projdete vchodem, uvidíte pátou, která sedí na druhém konci železného mostu. Pochopitelně dohrát tuto úroveň do konce vyžaduje chytit další tři opice. První je na železném mostě schovaná v jakési létající lodi, druhá sedí na římse na konci mostu. Tam se dostanete s pomocí vrtule. Pro další část hry však budete potřebovat obruč. Vejdete dveřmi, přejdete most a klepnete na kolo uvnitř. Tím se otevřou dveře. Pomocí obruče chytíte poslední opici.

Úroveň 8
PRIMITIVE OCEAN: PRIMITIVE OCEAN

Je třeba trefit opičáka jedoucího na žralokovi a chytit ho, až spadne. Poté proplavete dírou po pravé ruce a vyskočíte na první plošinu - v trávě se schovává opice, až ji chytíte, vraťte se do vody. Pak se vydejte do svahu nalevo od vás, bouchněte do kola a pak použijte obruč, s jejíž pomocí chytíte opici na druhém konci mostu. Skočte znovu do vody a chyťte opici, která poplave kolem vás, pak přeplavte jezírko a na druhém břehu čeká ještě jeden opičák.

Úroveň 9
PRIMITIVE OCEAN: GARBURIN'S ISLAND

Vystřelte na monstrum a vydejte se do zejícího chřtánu. První opice je na vyvýšenině po levé ruce, jenom dávejte pozor na sudy. Seskočte z vyvýšeniny a vydejte se dveřmi po pravé ruce. Pak pokračujte směrem k chlupatým mandlím a zasáhněte je koulemi - to spustí výtah. Tak získáte přístup do tunelu vedoucího do kaňonu, v němž se nachází několik opičáků. Za pomoci praku je omráčíte, pak lehce strčíte do pytle.

Dveře se ovládají tak, že si stoupnete na vypínače, ale budete-li chtít získat i poslední párek opic, neobejdete se bez obruče. To pochopitelně není vše: až se vrátíte s vrtulí a autem, budete moci pokračovat. Nejprve se pomocí vrtule přesunete na loď. Zde chytnete jednoho paviána a vydáte se zpět na pevninu, kde je nutno projít dveřmi. Hned za rohem je opice, tu chytnete a znovu skočíte příšeře do chřtánu. Autem zajedete do kostky, z ní vyženete další opici a ještě jednu najdete v jeskyni. Poslední opičák se skrývá v břiše potvory - vystřelte po něm prakem a je váš.

Úroveň 10
THE ICE AGE: ICE LAND

První, co zde uvidíte, je sněžný muž, který se na vás bude sápat. Zmlátíte ho a zamíříte k iglú, kde najdete hezký párek opic. Pak se otočíte, rozbijete led za sebou a v něm najdete schovanou další opici. Poté se budete muset vypořádat s mamuty. Na jedné z těch potvor sedí opičák, takže je třeba ho sejmout. Pak se vydáte pod obloukem vzhůru po srázu a udeříte do velkého kola na vrcholu. Skočíte do výtahu a na římse najdete čtvrtou opici. Znovu do výtahu, zamíříte k opačné římse a tam najdete ještě jednoho paviána. Teď už vám zbývá pouze jeden. Toho dostanete, až se vrátíte s vrtulí - sedí na oblouku.

Úroveň 11
THE ICE AGE: SLIDE DOWN THE MOUNTAIN

No konečně! Teď už máte vrtuli. Přenesete se přes propast a zamíříte do místnosti, kde u stolu sedí dvě opice. Chytíte je, vyletíte na vrcholek hory, kde je další opičák. Pak projděte dveřmi, nahoru po schodech, a uvidíte prchající opici. Skočte do jezírka a chyťte ji, poté sejměte i opičáka na plošině po vaší pravé ruce. Použijete přitom vrtuli. Pak jděte do vrchu, pozor na sněhové koule, a chyťte dalšího opičáka nahoře. Dveře po levé straně vedou k jezeru a ostrovu, na který se dosta-

nete v pramici. Tady se vám pokouší uprchnout šimpanz v létající lodi - sestřelte ho a vydejte se k pevnině po levé ruce. Tady je další opičák v létající lodi a kousek za ním schovaný ještě jeden, k němuž se musíte připlížit po špičkách. Poslední pavián je v jeskyni napravo, ale chcete-li jej dostat, musíte pod vodu.

Úroveň 12
THE ICE AGE: SPA OF APE
První opice je v mezeře pod vámi. Jakmile ji chytíte, ponořte se pod vodopád, kde chytíte další, pak vyskočte z vody a dejte se směrem k vyvýšeným plošinám. Vznesete se k vrcholu a za pomoci obruče se dostanete přes padací most k opičákovi na druhé straně. Půjdete po cestě a vylétnete na římsu po levé ruce, kde je další opice. Pak na úbočí hory projdete dveřmi, postříláte medvědy a prorazíte led. Jděte první cestou doleva, pak zase doleva, až narazíte na opici. Stiskněte vypínač a znovu dvakrát zahněte doleva - tak dostane posledního opičáka.

Úroveň 13
CIVILISATION: WABI SABI SAMPLE
Jděte nahoru po schodech, chytíte tři opice. Pak projděte hlavními dveřmi budovy. Chyťte paviána u stolu a dalšího lidoopa na soše. Toho na střeše střelte a pro dalšího se spustíte do studně. Další párek šimpanzů najdete na cestě nahoře. Znovu skočíte do studně, po sloupech přeskáčete na levou stranu, kde najdete červený vypínač. Ten stiskněte, objeví se tajná místnost a vaše poslední opice.

Úroveň 14
CIVILISATION: THE GREAT WALL
První opici dostanete použitím pohyblivé plošiny a první plošiny po pravé ruce. Jděte kolem zdi až ke dveřím a narazíte na další tři opice. Dejte se dvojitými dveřmi a prakem stiskněte vypínač po levé ruce - to spustí výtah. Pak jděte kolem zdi nahoře, přeskočte špalky a z věže se spusťte na travnatou plošinu, kde najdete další opici. Až budete znovu ve věži, prakem trefíte gong, což vám vynese opičáka v létající lodi. Seskočte jámou dolů, pak sešplhejte po kmeni a dostanete další opici, pak musíte znovu k výtahu, který vás doveze k poslední chlupaté potvoře. Poslední odměnu naleznete za dvojitými dveřmi.

Úroveň 15
CIVILISATION - CRUMBLING CASTLE
Tato úroveň je díky 21 dalším opicím, které musíte odchytit, a duchovi, jehož je třeba vyhnat, největší v celé hře. Rozkrájejte několik cibulí, které se vám připletou do cesty na startu úrovně, a vydejte se kolem plotu u skály. Slezte ze srázu pro opici, další polapte za rohem a pak se vydejte k mostu. Vtrhněte do hradu a roztočte káču, pak se pusťte dveřmi vlevo a najdete řádícího opičáka. Kolo po levé straně vztyčí několik sloupů a vy můžete použít schody a vrtuli, abyste se dostali nahoru. Zůstaňte napravo, abyste se vyhnuli barelům, a utíkejte až nahoru na budovu. Tady skotačí párek opic na lustrech, polapte je s pomocí své vrtule a hrad opusťte. Cestou ale nezapomeňte na gibbona, který se skrývá za dveřmi a na cimbuří. Skočte pro jednu opici dolů do trávy a vraťte se k hradní bráně. Zmocněte se trojice opičáků a uvolní se vám cesta dovnitř skrze nově otevřené dveře. Tady najdete v křesle šimpanze a další dvojici na lustrech. Šoupněte do pytle toho, co sedí nahoře na schodech, a s pomocí vrtule dostanete dalšího. Otočte se a sklouzněte dolů doleva, na půl cesty seskočte a dostanete se do místnosti nacpané gibbony. Sražte oranžového ptáka naproti Mme Guillotine a sklouzněte se po svahu na římsu, kde je další opice. Dokončete sjezd a pokračujte na pulzující plošinu, odkud se můžete odrazit na horní plošinu a lapit další opici. Když se odsud spustíte, dostanete se do haly a k rytíři, který střeží vchod. Pět zásahů vaším nádobíčkem a máte volnou cestu k bazénu a k polapení mořské opice. Další je uvězněná v cele, zmáčkněte tedy knoflík, pustíte ji ven a chyťte do sítě. Vyskočte z vody a na zeď po pravé ruce, pak přeskočte k dřevěné plošině a přeskočte propast.

Ocitnete se v místnosti plné strojů. Přeskákejte čepele a ulovte opici napravo. Tlačítko před vámi vám otevře dveře na vrcholu hradu. Projděte branou, uhoďte do pravého tlačítka a otevře se menší branka. Vejděte do tunelu a na konci zahněte doleva, potopte se do vody a vynořte se u samých základů hradu.

Vyskočte na trámy vyčnívající ze zdi nahoru ke dveřím věže. Tady najdete ducha, ale ten vám milerád podstrčí dalšího bosse, s nímž se musíte utkat. Držte se od něj dál, zaútočte a zabijte ho. Pět jednoduchých zásahů a je po něm.

Úroveň 16
BASE OF SPECTRE - CARINO CITY
V kleci nahoře na schodech po vaší levé ruce najdete lelkující opici. Dostanete ji s pomocí autíčka na dálkové ovládání. Zabijte vosy na kmenech stromů a vyšplhejte nahoru, abyste dostali gibbona u boxerského ringu. Ignorujte opici na vrcholu roury a zneškodněte raději tu, která se usídlila níž. Shora na vás skočí robot, ale když se katapultujete, narazí a vy za své úsilí dostanete život navíc.

Vydejte se nahoru po schodišti po pravé ruce, spusťte se dolů dírou a najdete další opici v kleci. S otevřením branky pomocí tlačítka vám opět pomůže auto na dálkové ovládání. Teď použijte autíčko ke stlačení knoflíku nad schody a sledujte, jak vyskáčou plošiny. Přeskočte a opět dojeďte autíčkem k tlačítku skrz další klec. Sklouzněte dolů ze svahu před vámi a najdete další opici, pak se potopte do jezírka, kde se v odtokové rouře skrývá další gibon. Vyhněte se barelům v další místnosti a s pomocí vrtule se dostanete na plošinu uprostřed místnosti. Vyleťte k trámu ve výšce a polate opice, které se tam rozvalují, pak skočte zpět k barelům po pravé ruce a skrz kanálovou rouru. Na vršku stromu čeká na chycení další opičák. Pozor,ať na něj nezapomenete! Vraťte se přímo do hlavní části úrovně, do místnosti s kutálejícími se barely. Chytněte šimpanze v korunách stromů a přeskočte k tunelu napravo. Potopte se do vody a proplavte mezerou k další opici. Dírou ve zdi se

dostanete nahoru na vodopád. Tam ulovte předposledního opičáka a ten poslední na vás čeká v kleci opodál. Úroveň dokončena.

Úroveň 17
BASE OF SPECTRE - SPECTRE'S FACTORY

Skočte do obrněného tanku a zastřelte všechno, co uvidíte. Ve zdi naproti vám se skrývá první opice. Rozstřílejte zeď a chyťte ji.

Další se snaží zdrhnout v lodi. Vystřílejte ho a chyťte, až bude padat. Postupujte dál, dokud se nedostanete ke skleněné kleci. Otvírejte si s pomocí autíčka, dokud se nedostanete na druhou stranu. Vyhněte se raketám, které střílí opice, a chyťte ji.

Pusťte se dveřmi, pak dál napravo, kde se musíte vyhýbat kladivům, a pak bouchněte do kola uprostřed. Vydejte se po plošinách nahoru, a než se zmocníte opice a otevřete si dalším knoflíkem, vyhmátněte robota.

Výtahem sjeďte dolů ke kolu, bouchněte do něj a jděte zpátky nahoru a pak dveřmi - tady najdete robota ovládaného opicemi. Zůstaňte stát u dveří, a až se otočí, střílejte katapulty. Až vybouchne, chyťte gibbona. Přeskočte ostnaté plošiny, utíkejte tunelem a skákejte po dopravních pásech. Na trámu tady najdete opičáka, seberte ho a skočte na plošinu po levé ruce, kde musíte zneškodnit dalšího robota, abyste se dostali k šimpanzovi uvnitř. Vydejte se zpátky k otáčivým plošinám, uhoďte do kola a skočte do velkého kovového kola. Skočte na kovové pletivo, chyťte opičáka, seskočte dolů a zajeďte autíčkem do klece, kde čeká poslední opice.

Úroveň 18
BASE OF SPECTRE - SPECTRE'S BUILDING

Snažit se tady chytit ducha je marné, provrtá se ven a nechá vás, abyste se postarali o pytel opic. Chyťte první a zlikvidujte bojovníka napravo. Sejděte zpátky po schodech k díře vpředu a vytáhněte odsud opici. Polapte další opičku a uhoďte do knoflíku, abyste vypustili vodu z jezírka. Vydejte se dolů a pomocí vrtulky se dostanete k opicím, které balancují na rourách. Na člunu dojeďte k odtokové rouře a vyskočte nahoru pro dalšího opičáka. Vraťte se do hlavní haly, vyběhněte schody a vydejte se nově otevřenými dveřmi. Skočte znova do tanku a prostřílejte si cestu nahoru, kde můžete seskočit do trávy a chytit další opici. Jděte pořád nahoru a postřílejte maníky, kteří se motají kolem dveří. Najdete rouru, s jejíž pomocí dostanete další opici u vypínače, pak může vypínač stisknout a skočit mezi kovové tyče. Autíčko na dálkové ovládání pošlete k vypínači, který udrží tyče na místě, a zajměte dva gibbony. Otevřete skleněné dveře, kterými se můžete prostřílet, a chytíte další opici. Poslední šimpanz na vás čeká na spodním trámu u větrných turbín. Nechte znova autíčko na vypínači a projděte, abyste se dostali k opici. Vjeďte autíčkem na vypínač ještě jednou a vydejte se dveřmi nalevo za posledním dobrodružstvím s duchem, nebo spíš s dalším potvorným robotem. Jednoduchý způsob, jak ho porazit, až se objeví, je použít katapultových střel na zelený vypínač.

Úroveň 19
SPECTRELAND - SPECTRE SQUARE

Poslední úroveň sestává z pěti miniúrovní, nejdříve se ale vydejte do Western Land. Chyťte první opici na střeše, vyšplháte tam po barelu. Další uvízly za lítačkami nahoře v budově. Použijte katapult, abyste je zachytili, až budou padat. Teď uhoďte Coaster. Přeskočte dveře a za tobogánem nalevo najdete opici na trávě. Vydejte se nahoru po schodech a z klece vyprostěte profesorova pomocníka. Zabijte všechny duchy a přeskočte spadlou tyč. Nalevo najdete klec s opicí, počkejte, až si otevře dveře tím, že stoupne na vypínač, a chyťte ho. Nechte auto na vypínači, přeskákejte plošiny a budete se moci spustit do místnosti s rakvemi a zajmout tři šimpanzy. To vám také umožní vypustit šílenou ženu. Nakonec musíte najít profesora. Vydejte se k pulzujícím plošinám ke kleci nahoře a střílejte do slona, dokud se nesvalí na zem. S pomocí vrtulky se můžete spustit do klece a zaútočit na mladého Dumba pěti zásahy. Teď jste zachránili profesora a je čas na velké duchařské představení. Najdete ho v místnosti Go Kart. Trojím úderem do zeleného tlačítka vzadu odpálíte velké auto a následujete ducha do Sky Tower. První opice je nahoře na plošinách napravo. Chyťte ji a sklouzněte dolů po svahu k lodi, kde se rozvaluje trojice mořských opic. Chyťte je a otevřou se dveře před vámi, vejděte do klece napravo, kde katapultová střela otevře další klec. Chyťte opici dole a další dvě, které právě letí kolem vchodu do věže.

Vydejte se doleva, dveřmi, bouchněte do vypínače u dveří a pak se vraťte cestou, kterou jste přišli. Objeďte klec napravo a řiďte svou buggynu škvírou k pohyblivé plošině, kde najdete vypínač schovaný za rohem. Chyťte opici, přeskákejte plošiny k zelenému přepravníku, podnikněte krátký výpad nahoru na trám a přidejte si do sbírky dalšího šimpanze. Skočte do prázdna a zatižte dva vypínače, které trčí z podlahy tak, že se na jeden postavíte vy a na druhý postavíte auto. Skočte do průrvy napravo (okolo velké opičí hlavy) a dotkněte se kola, což způsobí, že opičí hlavě vyskočí oči. Odražte se od trampolíny a vaše vrtulka vás vynese nahoru k očím sochy, pak přeskočte na druhou stranu pro další dvojici opic a k tlačítku, které vám otevře elektrický plot, jenž byl nad schody u vchodu. Teď těmi dveřmi projděte. Vypusťte na roboty katapulty a zmocněte se další opice u dopravního pásu a ještě jedné nahoře na věži. Seskočte z věže, dvojskokem na valící se barel a s pomocí vrtulky přeskočte na další. Na otáčivých plošinách se opatrně přesouvejte doleva, velkým skokem přeskočte míč a pošlete auto do kovové krabice, kde zaparkujte na druhém vypínači. Teď se přesunete do další úrovně, s pomocí vrtulky se dostanete na protější plošinu, odkud seskočíte a chytíte další opici. Sjeďte autem z vypínače a vyšplhejte znova nahoru. Tentokrát tam však zůstaňte. Hoďte jeden ze svých katapultových nuggetů na vypínač a zasáhněte letícího ptáka, který k vám přiletí. Použijte od zdí se vlnící plošiny a dostaňte se cestičkou k těm pulzujícím. Pak přeskočte k valícím se kolům vpředu. Bouchněte do nich hodně silně a objeví se rychle se pohybující plošina, kterou můžete použít, abyste se dostali nahoru, kde leží a čeká zlý duch.

Utíkejte kolem doleva a pak zpátky proti subbossovi. Dejte mu nakládačku a to celé opakujte pětkrát, abyste ho vyřídili, než se objeví samotný duch. Začne po vás střílet všemi možnými zbraněmi, ale vy na chvíli zůstaňte stát v úkrytu, pak začněte útok na zeleně střílící paži. Až budou obě paže poraženy, můžete oslavovat vítězství.

Crash Bandicoot 3: Warped

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Naughty Dog ■ **RECENZE:** PSM9 - 9/10

Důstojný nástupce dvou předchůdců - prvotřídní plošinovka se skvělou grafikou, dodnes hratelná a stářím nezkažená. Legenda na PSone!

Šílený a zlomyslný Crash je znovu na scéně. Nesnáší pomeranče a provozuje tance, ovšem naučil se nové pohyby, sehnal nové zbraně a pouští se do nových úrovní....

SVĚT PRVNÍ

ÚROVEŇ 1 - TOAD VILLAGE

Drahokamy: Krabice

První úroveň je jako obvykle velice jednoduchá. Dává vám možnost trénovat pohyby a sžít se s ovládáním. Zlikvidujte všechny nepřátele a vyberte všechny krabice. Dostat se do nich by neměl být problém. Až úroveň dokončíte, vraťte se do ní a najděte relikvii. I Platinovou relikvii byste měli získat na první pokus.

ÚROVEŇ 2 - UNDER PRESSURE

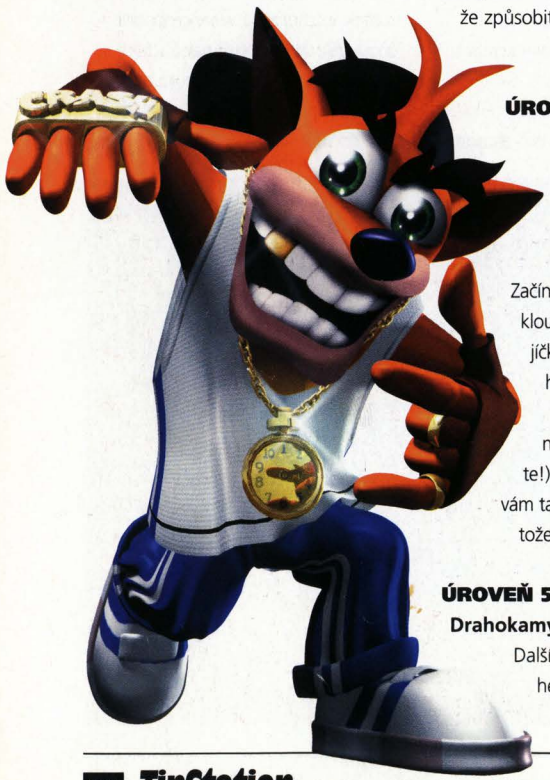
Drahokamy: Krabice

Poprvé v crashovské trilogii se tady dostanete pod vodu. Krátké stlačení ⊗ vám poskytne krátký, rychlý impuls. V této úrovni je nejlepší ignorovat nepřátele a soustředit se na přežití. Získáte užitečný podvodní vehikl, který může odpalovat rakety a ty vám proklestí cestu červenými rostlinami a odhalí krabice, které se za nimi skrývají. Krom toho mohou nasadit super rychlost, která je nezbytná při Time Trial.

ÚROVEŇ 3 - ORIENT EXPRESS

Drahokamy: Krabice

Tady se opakuje nápad z *Crashe 1* „vyskoč si na hřbet zvířete a projeď na něm úroveň". Tentokrát je to malé tygří kotě, takže mu skočte na záda a jedem! Při zmáčknutí ◎ začne jako obvykle cválat, což je nezbytné pro získání relikvie. Jedinou věcí, na kterou tady musíte dávat pozor, jsou sudy kutálející se z některých kopců a skákající muž, který vás nezabije, ale vyhodí do vyšší úrovně - tak může způsobit, že zapomenete na některé krabice.



ÚROVEŇ 4 - BONE YARD

Drahokamy: Krabice

Hlavními nebezpečími této úrovně jsou horká láva a prskající gejzíry. Začíná velice jednoduše, obvyklou akcí. Rozbijte napůl vajíčko a budete moci vyšplhat na palubu. čehosi. Vypadá to jako mládě dinosaura a (to mě podržte!) umí to skákat. Poskytuje vám také zvláštní ochranu, protože se chová jako maska.

ÚROVEŇ 5 - MAKIN' WAVES

Drahokamy: Krabice

Další premiérou je pro Crashe tato úroveň s vodním skútrem. Je dost snadné se tady ztratit, takže pozorně pozorujte šipku nahoře na obrazovce, která vám ukazuje správný směr, kudy se máte vydat. Hlavním nebezpečím těchto úrovní jsou vznášející se bomby. Některé z nich se pohybují, jiné zůstávají na místě. Dalším nebezpečím jsou bomby, které mohou odpálit loď, veslující čluny a neuvěřitelně otravní lidé, kteří vyhazují kotvy! I krabice mohou být zákeřné, protože několik jich je mazaně schováno za rampami.

BOSS PRVNÍHO SVĚTA - TINY TIGER

Ze hry *Crash 2* se sem vrátila postava Tinyho. Tentokrát je ale mnohem jednodušší. Když začne dupat, běhejte kolem, dokud svůj trojzubec nepoloží na zem, a pak zaútočte. On pak vypustí lvy. Ty můžete zabít Otočkou, ale obyčejně pak přijde ještě jeden lev, který vás sežere, až otočku dokončíte. Takže je lepší se jim vyhnout. Tiny kolem začne brzy poskakovat. Použijte stejnou taktiku jako předtím. Jeho posledním útokem budou další lvi. Znovu se jim vyhněte a pak Tinyho dodělejte.

SVĚT DRUHÝ

ÚROVEŇ 1- GEE WIZ

Drahokamy: Krabice

V téhle úrovni se představí nepřátelský kouzelník. Je to obzvlášť odporný nepřítel, protože hází kouzla, kterým se špatně vyhýbá. Jinak je úroveň dost jednoduchá a musíte si dát pozor jen na obvyklé žáby, rytíře a kozy. I krabice s drahokamem je docela přímočará. Jediný moment, kdy byste se mohli dostat do úzkých, je na samém konci, kdy musíte rozbít krabici, která je obklopena Nitro krabicemi. Dávejte pozor hlavně na ty za vámi.

PLAYSTATION PLAYSTATION.PL PLAYSTATION

ÚROVEŇ 2 - HANG 'EM HIGH

Drahokamy: Krabice, Žlutý

První z „visacích" úrovní. Musíte tady čelit několika nebezpečným nepřátelům a absolutně nejhorší z nich je Swash-Buckler, který je nezranitelný, když začne mávat mečem, takže si musíte počkat, až se k vám otočí zády, a pak mu teprve uštědřit otočkovou kůru. Dalším nepřítelem, který vás může obtěžovat, je Pot Lady. Nese kymácející se věž různých hrnců, a když na ni zaútočíte, spadne jí jeden na hlavu a ona se vás pak snaží vytlačit z plošiny. Nejlepším způsobem, jak ji zabít, je skluz. Po jeho aplikaci spadne z plošiny a vezme s sebou i ostatní. Pak využijte pletivo tak, že si pod ně stoupnete, zmáčknete a podržíte skok, a tak se na něj vyhoupnete, a pak můžete zmáčknout ⊡, abyste se otočili, a ◎, abyste nahoru vylezli i nohama.

Žlutý drahokam: Jediná cesta, jak můžete získat tento zvláštní drahokam v Hang 'em High, vede přes Warp Room, která se aktivuje poté, co porazíte N. Cotexe.

ÚROVEŇ 3 - HOG RIDE

Drahokamy: Krabice

V této úrovni se představí další nový nápad hry *Crash 3* a tím je závod. Abyste dostali krystal, musíte přijít do cíle první. Pokud budete prostě sledovat ostatní auta a snažit se

mezi ně dostat při každé šanci, měli byste být v pohodě. Pozor na zelené pedály plynu, které vám poskytují velké zrychlení a které přerušíte vyšlápnutím plynu. Jejich jedinou nevýhodou je, že při takové rychlosti se špatně řídí. I krabice vypadají dost jednoduše, dokud vám nezbývá jedna poslední, tu najdete skrytou za rampou, když půjdete zpátky.

ÚROVEŇ 4 - TOMB TIME

Drahokamy: Krabice, Čirý

V této úrovni musíte vstoupit do hrobu N. Cortexe a přežít. Je plný zákeřných pastí a podivných nepřátel, takže si s sebou nezapomeňte hlavu. Zvlášť nebezpeční jsou házeči ohně, proto si musíte přesně načasovat, kdy vyběhnete, nebo vás spálí na prach. Když stoupnete na kameny zpřístupňující jiné plošiny, budete mít chvilku, abyste na ně vyskočili.

Čirý drahokam: Abyste v úrovni Tomb Time našli Čirý drahokam, musíte už vlastnit Drahokam fialový. Bez něj totiž nebudete moci otevřít fialové dveře. Pokud půjdete po této spletité cestě dál, najdete Čirý drahokam.

ÚROVEŇ 5 - MIDNIGHT RUN

Drahokamy: Krabice

Tohle je další jezdecká úroveň, ale odehrává se v noci. A máte také nové nepřátele, se kterými se budete muset vypořádat. Nejhorší jsou draci, kteří se pohybují třemi různými způsoby. Jednak nízko, takže je můžete přeskočit, jednak vysoko, takže se pod nimi musíte přikrčit, a nebo kombinace obojího, takže si musíte dát velký pozor, jak se prosmýknout kolem. A když pak běžíte pro relikvii, chvátejte. Vyplatí se vám to.

BOSS DRUHÉHO SVĚTA - DINGODILE

Tento boss představuje tvrdý oříšek. Vyhněte se padajícímu ohni, pak utíkejte a měňte neustále směr. Dingodil pak bude střílet na místo, kde jste byli předtím. Brzy byste měli vědět, jak se k němu přiblížit: Vejděte, zaútočte na něj a rychle odběhněte, jinak tu zůstanete uvězněni. Ještě dvakrát totéž a bude po všem.

SVĚT TŘETÍ

ÚROVEŇ 1 - DINO MIGHT

Drahokamy: Krabice, Čirý

Tato úroveň má tvar písmen U, začínáte vyběhnutím z obrazovky, pak se začne přetáčet obrazovka a nakonec prcháte před velkým Triceraptem jakoby do obrazovky. První sektor této úrovně je docela snadný; jen si dobře načasujte útok na Crash Seals; počkejte, dokud se nepřestanou točit. Stejně jako dřív si dávejte pozor na prskající gejzíry a proudy horké lávy. Přesvědčte se, že jste otevřeli vejce, a znovu se projeďte na dinovi. I když dostanete zásah, můžete na něj vyskočit a pokračovat.

Čirý drahokam: Abyste mohli získat Čirý drahokam, musíte už mít Červený. Ten vytvoří plošinu, která vás dovede k další U úrovni, která končí velice obtížným během „do obrazovky", na jehož konci se nachází Čirý drahokam.

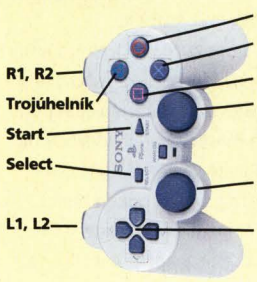
ÚROVEŇ 2 - DEEP TROUBLE

Drahokamy: Krabice, Červený

Vítejte znovu v Crashově podvodním světě. Tentokrát jsou na vás připraveni jiní nepřátelé, především vodní víry. Točí se tam i zpět, takže si pořádně načasujte, kdy se kolem nich protáhnete, nebo vás pohltí. Podvodní dopravní prostředek je velice užitečný, protože vám umožní střílet a najít krabice schované za rudými rostlinami. Jeho rychlost je užitečná při souboji s časem.

Červený drahokam: Proklestěte si cestu přímo na konec úrovně a uvidíte krabici. Rozbijte ji, pak se vracejte tunelem, dokud nenarazíte na spoustu TNT a kovových krabic. Nesnažte se je rozbít, jen se dotkněte jejich vík a pak ustupte. Vybouchnou a prorazí vám cestu. Projděte tudy a narazíte na Červený drahokam.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Start » Pauza
Křížek » Výskok
Kolečko » Skrčení se
Trojúhelník » Zobrazení panelu status
Čtvereček » Roztočení se
R1 » Skrčení se

Ovládání je variabilní v různých podmínkách, např. při plavání či ovládání různých zařízení. Ve hře jsou také komba různých speciálních pohybů - všechny je najdete popsané v manuálu ke hře.

ÚROVEŇ 3 - HIGH TIME

Drahokamy: Krabice, Fialový

Co se nepřátel týče, moc se neliší od Hang 'em High, ale musíte se mnohem víckrát pověsit do sítě. Místy se může zdát náročná, ale pokud se budete soustředit, měli byste být v pohodě. Nezapomeňte, že když podržíte skok a vyskočíte k okraji trampolíny, vyskočíte pak ještě výš. Později v této úrovni je to neocenitelná dovednost.

Fialový drahokam: Chcete-li najít Fialový drahokam, musíte na plošinu lebky a zkřížených hnátů. Ale ta se nezhmotní, dokud nenajdete všechny ostatní drahokamy, krystaly a relikvie v tomto světě.

ÚROVEŇ 4 - ROAD CRASH

Drahokamy: Krabice

Další motorkový závod, ale tentokrát se musíte vyhýbat policejním autům, bariérám, protivníkům a bezedným strží. Nezapomeňte, že před ostrými zatáčkami musíte přibrzdit, protože pokud sjedete příliš daleko ze silnice, ztratíte hodně času. A pokud pojedete správně, můžete v zatáčkách protivníky podjet a dostat se před ně. Pokud použijete všechny bloky energie, měli byste vyhrát a bez problémů získat krystal.

ÚROVEŇ 5 - DOUBLE HEADER

Drahokamy: Krabice

V této úrovni se setkáte s odporně vypadajícími obry, kteří vás s radostí, pokud se příliš přiblížíte, rozplácnou svými kyji přímo do kamery. Zabijete je tak, že jim s pomocí Dvojnásobného skoku vyskočíte na hlavu. Nejlepší však je počkat, až na jednu stranu uhodí kyjem a pak kolem proběhnout. Zbytek této úrovně je velice podobný úrovni Gee Wiz, jen o trochu těžší. Abyste získali Platinovou relikvii, budete muset celou úroveň držet R2. Což není tak těžké, jak to zní.

BOSS TŘETÍHO SVĚTA - N. TROPY

Porazit N. Tropyho je velice, velice snadné. Když začnete, hodí po vás kouli energie. Přeskočte ji. Pak se vás pokusí zasáhnout několika lasery. Prostě je přeskočte a pak se dívejte, které dlaždice házejí blesky, a stoupněte si na jednu, která nehází nic. Blýskající dlaždice odpadnou. Teď se k němu přibližte a zaútočte. Pokud tentokrát začne házet koule energie, poletí druhá vysoko, proto se pod ní přikrčte. Opakujte útok ještě dvakrát a N. Tropy bude ze hry venku!

SVĚT ČTVRTÝ

ÚROVEŇ 1 - SP-HYNXINATOR

Drahokamy: Krabice, Čirý

Další úroveň odehrávající se v hrobce a platí tu stejné rady. Nejsnadnějším způsobem, jak můžete v této úrovni zemřít, je nechat se probodnout Spiky, kteří se objeví a zase stáhnou, nebo rozmačkat padajícími bloky. Spiky můžete bez obav zlikvidovat otočkou, zato na bloky budete potřebovat víc dechu, protože jsou mnohem širší, než se zdá - často vás vylisují ve chvíli, kdy si myslíte, že jste dávno za nimi v bezpečí.

Čirý drahokam: Můžete ho získat jedině tehdy, pokud máte Modrý drahokam. Vyskočte středem úrovně na Modrou plošinu a ta vás dovede do jiné části hrobky, k velice komplikované cestě, jejíž konec skrývá Čirý drahokam.

ÚROVEŇ 2 - BYE BYE BLIMPS

Drahokamy: Krabice

Velice jednoduchá úroveň s dalším novým nápadem do Crashovské série. V úrovni se můžete volně potulovat a musíte sestřelit všechny balóny. Prostě ke každému doleťte a střílejte po nich, pokud budou střílet i ony na vás, ťukejte stále na tlačítko ◎, s jehož pomocí budete rotovat a budete odolní proti nepřátelské palbě. Pokud se vám zhorší zdraví, sestřelte balóny první pomoci.

ÚROVEŇ 3 - TELL NO TALES

Drahokamy: Krabice

Tohle je další úroveň, kde používáte vodní skútr. Dávejte pozor na pirátské lodě, které po vás střílejí z kanónů. Zkuste projet přímo jejich středem, abyste neztratili rychlost. Možná budete mít problémy se sehnáním všech truhel, a tak budete muset projet úrovní ještě jednou, v opačném směru. Musíte projet kolem zadku poslední pirátské lodi, kde najdete nenápadně odložených dalších pět truhel.

ÚROVEŇ 4 - FUTURE FRENZY

Drahokamy: Krabice, Čirý

V této úrovni si uvědomte, že se nesmíte dotknout ničeho oranžového, nebo špatně skončíte. Malé mužíčky v létajícím talíři zabijete tak, že na ně přímo skočíte nebo pak s pomocí Jablečné zbraně. Když jdete pro drahokamy z krabic, ujistěte se, že jste přeskočili krabici uprostřed úrovně, abyste mohli získat krabice vespod, kde se vytvoří kovové truhly. Nepřátele typu ED-209 zabijete tak, že se vyhnete jejich třem raketám a pak uhodíte na terč, který mají vzadu.

Čirý drahokam: Jediný způsob, jak získat čirý drahokam, je vydat se zvláštní cestou vedoucí z tajné Warp Room.

ÚROVEŇ 5 - TOMB WADER

Drahokamy: Krabice, Modrý

Tahle úroveň by měla být v klidu, pokud budete v klidu vy. Pořád pamatujte na to, že Crash nemůže plavat bez potápěčské výstroje, takže když začne stoupat voda, vyskočte na plošiny, nebo se utopíte. Tahle úroveň je mnohem jednodušší, když se vám podaří získat Jablečnou zbraň, protože díky ní můžete zlikvidovat nepřátele i Krabice Nitro z bezpečné vzdálenosti. Dávejte si pozor na vyjíždějící bloky, protože vás mohou snadno natlačit na Nitro Krabice nebo shodit do propasti.

Modrý drahokam: Abyste mohli usilovat o Modrý drahokam, musíte získat všechny ostatní krystaly, drahokamy a relikvie v tomto světě, které můžete bez tohoto Modrého drahokamu sebrat. Až se vám to podaří, zhmotní se plošina lebky a zkřížených hnátů a zavede vás do obtížné podúrovně, kde se drahokam nachází.

BOSS ČTVRTÉHO SVĚTA - N. GIN

Crash na tohoto bosse dostane nádherný létací stroj, a když zmáčknete tlačítko ◎, objeví se Tygr, na kterém jindy jezdíte, a pomůže vám, takže můžete najednou zabít tři mouchy jednou ranou. Miřte na blýskající se žluté části N. Ginovy lodi a on po třech zásazích ustoupí... ale vzápětí se zase vrátí s mnohem větší energií, než kterýkoliv jiný boss. I přesto se dá docela snadno zabít, pokud se budete stále pohybovat a sestřelovat rakety, které na vás vystřelí.

SVĚT PÁTÝ

ÚROVEŇ 1 - GONE TOMORROW

Drahokamy: Krabice, Čirý

Další futuristická úroveň, ale tentokrát je mnohem těžší. Pamatujte, že se zase nesmíte dotknout ničeho oranžového, nebo je s vámi konec! Zase tu jsou roboti typu ED-209 a opět mají tuhý kořínek. Pokud si zachováte chladnou hlavu, nebude úroveň zas až tak obtížná, to až zís-

Ultra tajné

A toto je pro hráče, který se chce přenést do nějaké další utajené úrovně.

THE RELIC WARP

Dostanete se sem skrz malou plošinu, která se objeví uprostřed hlavní oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) poté, co jste získali prvních pět relikvií. Vchody do třech úrovní, dvou Warpů do skrytých částí a dvou normálních úrovní hry, se tady otvírají po získání 5, 10, 15, 20 a 25 relikvií.

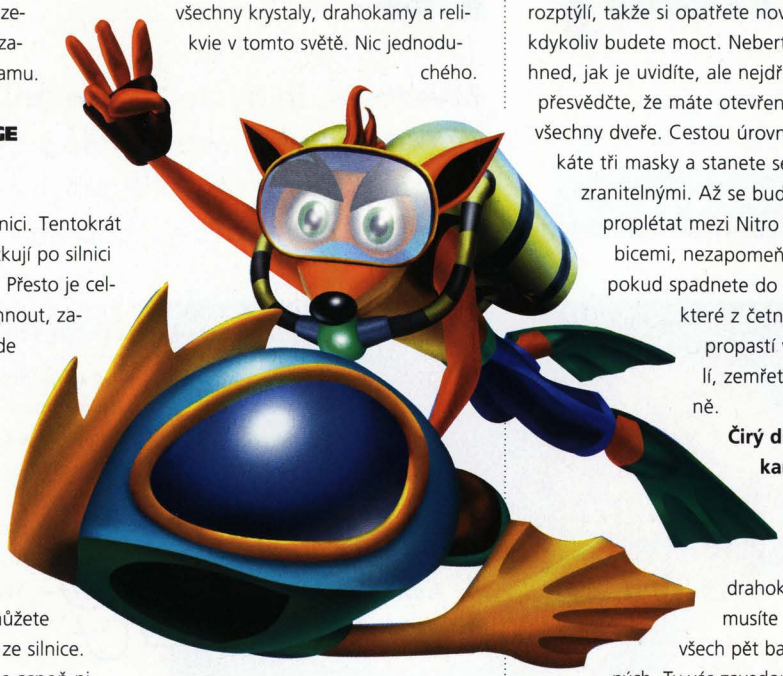
HOT COCO

První Hot Coco můžete najít v úrovni Hog Wild (druhá motocyklová úroveň). Po levé straně silnice je mimozemský znak. Uhoďte do něj a otevře se vchod do skryté úrovně Hot Coco. Drahokam tady získáte sebráním všech Krabic.

EGGIPUS REX

Další skrytou úrovní je Eggipus Rex. Získáte ji tak, že se zabijete (nebo že se o to aspoň pokusíte) u druhého Pterodactyla (pravěký pták), kterého potkáte na cestě ke Žlutému drahokamu v úrovni Dynomite - druhá Jurská úroveň. Divné, ale je to tak. Drahokam je na konci úrovně a relikvii získáte výhrou v Time Trial. A bude to opravdu tvrdý oříšek.

kávání relikvií vás přivede do problémů, protože ve spěchu se snáze dělají chyby a v téhle úrovni pro ně prostě není místo.
Čirý drahokam: Musíte mít nejprve Zelený, pak skočíte na zelenou plošinu a ta vás zavede k Čirému drahokamu.



ÚROVEŇ 2 - ORANGE ASPHALT
Drahokamy: Krabice
Ano, jste zpátky na silnici. Tentokrát však policejní auta kličkují po silnici a snaží se vás zastavit. Přesto je celkem snadné se jim vyhnout, zamiřte jen na stranu, kde právě jedou ve chvíli, kdy je uvidíte. V této úrovni se hodně skáče přes propasti, takže si dejte pozor, abyste nezapomněli trefit rampu, jinak se ocitnete ve volném pádu. Propastem se můžete vyhnout, když sjedete ze silnice. To vás sice zpomalí, ale aspoň nikam nespadnete.

ÚROVEŇ 3 - FLAMING PASSION
Drahokamy: Krabice, Zelený
V této úrovni uvidíte spoustu ohníčků, ale budete se od nich muset držet dál. Přesto byste měli vědět, že pokud se pustíte do Time Trial, můžete každý oheň překonat Dvojnásobným skokem a otočkou a nemusíte čekat, až sám vyhasne. Musíte tu také předvést několik zákeřných 3-D skoků a hlavně tady si všechno dobře promyslete, nebo se najednou znovu ocitnete na začátku úrovně.
Zelený drahokam: Musíte využít plošinu lebky a zkřížených hnátů, což opět znamená nejprve získat všechny krystaly, drahokamy a relikvie v tomto světě. Nic jednoduchého.

ÚROVEŇ 4 - MAD BOMBERS
Drahokamy: Krabice
Další létací úroveň, která je tentokrát trochu náročnější. Hlavním rozdílem je, že cíle jsou tady mnohem menší a pohybují se. Střílíte na dva stroje, z nichž každý má na palubě nepřátelské bombardéry. Pokud se dostanete do nepřátelské palby, nezapomeňte se pohybovat. Šipka nahoře na obrazovce vám ukazuje cestu - ukazuje cestu k nejbližšímu bombardéru.

ÚROVEŇ 5 - BUG LITE
Drahokamy: Krabice, Čirý
V poslední normální úrovni hry se vracejí Světlušky ze hry *Crash 2*. Chvíli s vámi zůstanou a pak se rozptýlí, takže si opatřete novou, kdykoliv budete moct. Neberte je hned, jak je uvidíte, ale nejdřív se přesvědčte, že máte otevřené všechny dveře. Cestou úrovní získáte tři masky a stanete se nezranitelnými. Až se budete proplétat mezi Nitro Krabicemi, nezapomeňte, že pokud spadnete do některé z četných propastí v okolí, zemřete stejně.
Čirý drahokam: Abyste získali Čirý drahokam, musíte mít všech pět barevných. Ty vás zavedou na velice zrádnou cestu, která končí u drahokamu.

BOSS PÁTÉHO SVĚTA - NEO CORTEX
Je to nejobtížněji porazitelný boss ve hře, a tak vám to bude chvíli trvat. Nejprve přeskočte rotující paprsek, přičemž se musíte vyhnout ohnivým koulím. Když kolem sebe začne Cortex házet miny, snažte se k němu co nejdřív dostat a v okamžiku, kdy se nebude krýt štítem, na něj otočkou zaútočte. Tyto útoky musíte několikrát opakovat až do doby, než se vám podaří ho natlačit do propasti zející uprostřed podlahy. Když se vám to podaří, ztratí část energie. Masky se teď spojí a působí dojmem, že jdou po vaší stopě. Ale tak to není. Pouze postupují po předem vytyčené cestě, kterou byste si měli zapamatovat, přičemž však stále dávejte pozor na Cortexovy ohnivé koule. Až vystřílí celou zásobu, zaútočte na něj opakovaně otočkou a snažte se jej opět shodit do propasti. Jeho posledním útokem je, že se masky spojí a vrhnou se na vás. Proto se snažte být co nejvíce v pohybu, ale zároveň nezapomínejte na koule. A stejně jako před tím na něj zaútočte otočkou hned, jak vystřílí všechny miny, a on zemře.

SVĚT ŠEST

ÚROVEŇ 1 - SKI CRAZED
Drahokamy: Krabice
Poslední úroveň s vodním skútrem. Dokončit úroveň samotnou ani získat všechny Krabice není nijak těžké. Ale bezesporu je to úroveň s nejobtížnějším získáváním zlaté relikvie. Je tady tolik žlutých truhel, které jsou většinou obklopeny bombami. Abyste ji získali, budete tentokrát potřebovat veškeré své umění.

ÚROVEŇ 2 - HANG 'EM HIGH
Drahokamy: Žlutý
Tohle není samostatná úroveň, jde spíše o část přidruženou k původní Hang 'em High. To je jediný způsob, jak získat Žlutý drahokam.

ÚROVEŇ 3 - AREA 51?
Drahokamy: Krabice
Dosud nejtěžší závodní úroveň. Tentokrát jsou vaším soupeřem Ufoni. Pěkné. Ale to není všechno, policejní auta na vás teď najíždějí, jako byste jeli v protisměru. Přidejte si k tomu, že se závod odehrává v noci a že si můžete svítit jen jedním mizerným světlem, a máte pěkně obtížnou úroveň jak vyšitou. Když uvidíte bariéru, znamená to, že hned vedle je propast!

ÚROVEŇ 4 - FUTURE FRENZY
Drahokamy: Čirý
Podobně jako u Hang 'em High je tu k hlavní úrovni Future Frenzy jako doplněk. Tahle cesta vede k Čirému drahokamu.

ÚROVEŇ 5 - RINGS OF POWER
Drahokamy: Krabice, Čirý
Poslední úroveň *Crashe Bandicoota 3* a není ani tak těžká. Prostě proleťte všemi kruhy. A je to. Těžkosti přijdou, až když se začnete zajímat o relikvii - a zvlášť tu Zlatou. Tu se vám podaří získat jedině, když se každým kruhem protočíte. To vám sice dodá zrychlení, ale značně ztíží ovládání lodi.

Final Fantasy 10

INFO

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **VÝROBCE:** SquareSoft
- **RECENZE:** PSM2 6 - 91/100

Nejrozsáhlejší a nejlepší. Je to hra, jakou by všechny ostatní hry chtěly být.

Myslíte si, že byste Tiduse (mladého hráče Blitzballu) a jeho přátele provedli peklem i rájem *Final Fantasy* bez našich rad? OK, zkuste to a kdyby to nešlo... počkáme tu na vás.

ZANAKARDSKÝ STADION

Vše začíná Tidusovým vyprávěním. Zatím to není Tidus. Tím bude, až doběhnete k hloučku dětí a podepíšete se jim na blitzballový míč. Pak už jen stačí prodrat se hloučkem fanoušků a doběhnout až na stadion, kde vás všichni očekávají.

Po předčasném ukončení zápasu Blitzballu utíkejte směrem ke kameře a po rozhovoru s Auronem se trochu posunete v ději, který vyvrcholí bitkou na ulici. Osvojte si styl útočení a proklestěte si cestu skrze potěr. Při započnutí souboje s bossem vám Auron trochu osvětlí systém Overdrivů. Začněte Auronovým a zbavte se všech menších nepřátel. Styl zadávání Auronových Overdrivů je podobný Duelu Zella z *FF VIII*. Naproti tomu Tidus má Overdrive podobný Squallovi. Příšera vám bude konstantně ubírat HP kouzlem Demi, proto ji raději rychle zlikvidujte, než budou ztráty příliš signifikantní. Po souboji si uložte hru u ukládací koule a vydejte se dál. V jeden moment budete obklíčeni z obou stran. Po chvíli vám Auron poradí, abyste zničili dopravní prostředek napravo a mohli tak klidně utéct. Po krátké sekvenci se přenesete do obří koule oklopující monstrum Sin.

Ruiny

Stisknutím ◎ se potopte hlouběji ke dnu a najděte malého chlapce. Po probuzení se budete nacházet na zatopeném místě

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Ovládání kurzoru/ postavy
- **Pravý analog »** viz Overdrive Lulu
- **Křížek »** Akce
- **Kolečko »** Zrušení, pomalá chůze/běh
- **Trojúhelník »** Menu, ukázání stavu abilit (na Sphere Grid), bránění se v boji
- **Čtvereček »** Najímání Blitzballových hráčů
- **L1 »** Změna charakterů v menu/ rolování v menu
- **L2 »** Rolování v menu
- **R1 »** Změna charakterů v menu, rolování v liště CTB
- **R2 »** Rolování v menu, rolování v liště CTB
- **Select »** Pomocná lišta (v boji)
- **START »** Pauza

se zbytky paláců. Vydejte se napravo a v jedné ze zřícenin naleznete prozatím bezcennou sféru. U té je něco napsáno řečí, kterou zatím neovládáte, ale pokud by vás přeci jen zajímalo, co je tam napsáno, použijte kódovací tabulku na konci návodu. Pokračujte podle mapky dál na sever a na začátku dalšího obrazu si uložte hru. Po mostě utíkejte stále na západ, než se začne automaticky odvíjet filmeček zakončený soubojem nejprve trojicí ryb a následně pak bossem. Ten saje po 200 HP, takže se nezdržujte používáním lektvarů, ale jen na něj útočte. Nakonec se Tidusovi povede uprchnout a dostat se do velké haly jednoho z paláců.

Je zde trochu zima, tak si budete muset nejdříve zatopit. Uložte si hru a pak se vydejte jižními dveřmi pro křemeny. Pak se vraťte do haly a severními dveřmi se dostaňte na schodiště. Na jeho konci si z držáku vezměte uschlou kytku na zátop a jděte si zatopit na ohniště dole v hale. Po zapálení ohně se začne odehrávat další scéna, na jejímž konci bude opět boss. Ani z tohoto syčáka nemusíte mít strach. S Tidusem normálně útočte, popřípadě léčte sebe i pomáhající dívku. S neznámou házejte na příšeru granáty a pokud vám dojdou, ukradněte si z Klikka další.

Save Sphere

Ukládání zde probíhá podobně jako v předchozích dílech tak, že najdete modrou kouli nazvanou Save Sphere a stisknete ⓞ. Ta vám automaticky uzdraví všechny lidi ve skupince včetně Aeonů a doplní manu. Zároveň se objeví i menu s nabídkou uložení si hry. V další fázi hry narazíte ještě na sféry druhého a třetího levelu, které mají trochu širší možnosti využití.

ŘEČ AL BHEDŮ

Po celou hru od samého začátku vás bude provázet i řeč Al Bhedů, která je jakousi nesmyslnou změtí znaků. Ve skutečnosti jde pouze o přehození písmen v abecedě a k jejímu rozluštění slouží i Al Bhedská mluvnice (Al Bhed Primer). V návodě jsou vypsány všechny výtisky tak, jak je postupně nacházíte v průběhu hry. Se všemi 26 výtisky se ke konci hry zastavte za Rinem stojícím v jedné z chodeb létající lodi a získáte tak předměty umožňující získávání dvojnásobného počtu abilit v boji. Číslo 26 nenajdete v průběhu hry, ale v tajné lokaci Omega Ruins, kam se dostanete před koncem hry.

Salvage Ship

Uložte si hru a promluvte si se všemi členy posádky. Neznámá vám objasní systém získávání levelů, v tomto případě sfér. Znovu si s ní promluvte a vydejte se do vody na průzkum podvodních ruin. Mapka v levém horním rohu vás navede až do samotného nitra potopených ruin.

Podvodní ruiny

Uložte si hru a pohrajte si s terminálem. Plavte za vaším doprovodem do zadní haly a prozkoumejte její střed. Po krátké sekvenci se vraťte chodbou zpět na začátek, kde už na vás bude čekat boss Tros (docela se to rýmuje, co ?). V tomto souboji se naučíte další příkaz, když Tros obeplave sloupy uprostřed místnosti a vy budete moci podle pokynů hry dát Stand By. Stejně jako předešlého bosse i tohoto zničte klasickou metodou útok, léčení a granáty. Po skončení souboje znovu následujte společnici až k místu označenému na mapce.

Zpět na lodi

Promluvte si s dívkou, která se vám představí jako Rikku. Napravo od ukládací koule si seberte první stránku slovníku překládajícího z řeči Al Bhed. Až si znovu promluvíte s Rikku, začne se odehrávat střihová scéna, v níž opět bude Tidus opět vydán na milost a nemilost Sinu.

Besaid Beach

Plavte na břeh promluvit s kapitánem hráčů Blitzballu a až budete moci Tiduse opět ovládat, prozkoumejte zátoky a vybrakujte truhly - hlavně nezapomeňte na Moon Crest. Znovu si promluvte s Wakkou a společně s ním se vydejte do Besaid Village.

Ve vesnici si promluvte s jejími obyvateli, prozkoumejte truhly a pak se vydejte do chrámu. Po rozhovoru s ceremoniářem se pokuste vyjít po schodech, ale bude vám v tom zabráněno. Vraťte se do Wakkova domu a promluvte si

Destruction Sphere

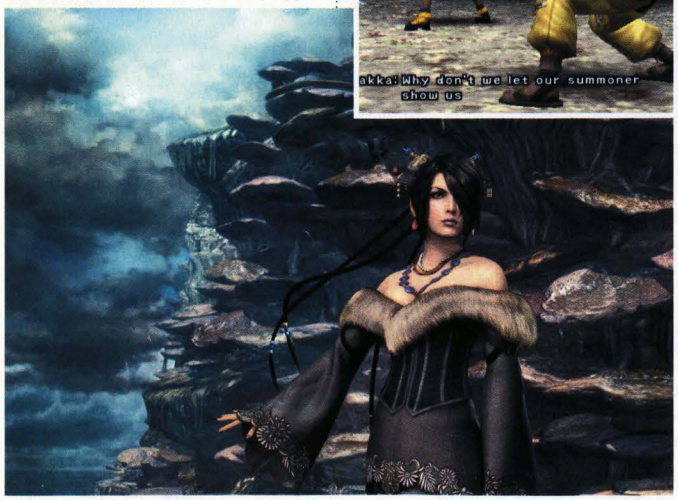
Tato na první pohled bezvýznamná kulička vám může dopomoci ke dvěma nejsilnějším aeonům ve hře - Animě a Magus Sisters. Pokud zapomenete vzít poklad ukrytý díky Destruction Sphere, budete ho moci získat až před samým závěrem hry, avšak bude velmi dobře hlídán Dark aeony (viz dál). Ve všech Cloisterech je popsán i způsob, jak najít ukrytý poklad.

s ním. Přijměte jeho nabídku k odpočinku a po probuzení se znovu vydejte do chrámu.

Cloister of Trials (Besaid)

Po rozhovoru s ceremoniářem a Wakkou Tidus vyběhne do malé místnosti se svítícími hieroglyfy a symbolem na vedlejší zdi. Dotkněte se symbolu a poté znaků na stěně. Otevře se tajná chodba vedoucí k místu, z nějž si vezměte Glyph Sphere. Nezapomeňte na upozornění, že vždy můžete mít u sebe pouze jednu ze sfér. Tuto pak použijte k otevření dveří o patro níže. Dotkněte se rytiny naproti podstavci a vezměte si Besaid Sphere. Tu pak vložte do díry ve stěně, která je před zatáčkou k podstavci. Na konci chodby se objeví tajná místnost s předmětem. Vezměte si zpět Destruction Sphere, vložte ji do podstavce a odsuňte ho směrem k blikajícímu bodu. Připojí se k vám Wakka a společně s ním odcestujte do sálu, kde se poprvé setkáte s dalšími budoucími členy vaší skupinky.

Až budete ovládat Tiduse, vyběhněte ven z chrámu a kochejte se úžasnými animacemi spojenými s příchodem vašeho prvního summona Valefora. Věnujte mu toto jméno a po rozhovoru s Wakkou, Yunou a znovu Wakkou se odeberte na kutě. Druhý den po probuzení dostanete od Wakky meč, který si hned vezměte (položka Equip). Po opuštění vesnice se sem vraťte a u pultu ve stanu křižáků si vezměte druhý list odkrývající tajemství řeči Al Bhed. Podle mapky se vydejte na loď čekající na pláži. Vaše cesta bude trochu znesnadněna souboji, které vás naučí mnoho nového o magii a aeonech.



S.S. Winno

Na palubě lodi si nejdříve promluvte s Wakkou a pak se zajděte podívat do podpalubí. Po rozhovoru s obchodníkem si doběhněte do strojovny pro třetí písmeno Al Bhedské abecedy a v pokoji u savepointu kopejte do kufru Yuny tak dlouho, dokud z něj budou padat lektvary. Vraťte se na palubu, promluvte si s hráči, Wakkou, Lulu a nakonec i s Yunou. Znovu se střetnete se Sinem, ale tentokrát už s ním budete bojovat. Zlikvidujte dva malé sýčáky a jednoho nechejte na palubě, aby nepřilétli další tři. Černou magií a Wakkovým míčem bušte do Sina, dokud se mu nepodaří uprchnout. Poté, co se všichni oklepou z menší spršky, skočí Wakka pro Tiduse do vody, kterého mezitím zpracovávají malí spawnové. Začne druhý souboj, který bude o trochu těžší než ten předešlý, protože budete bojovat ve dvou. S Tidusem útočte a Wakku se nechávejte v záloze, aby vás mohl případně léčit lektvary. Po zničení Sina se hra znovu začne sama odvíjet.

Kilika

Utíkejte až na západ vesnice, po obřadu vyjděte z hotelu a promluvte si s děvčátkem hrajícím si v troskách budovy. Ta se zřítí, ale Tidus děvče zachrání. Jděte na jih a v hospodě si promluvte se starší sestrou děvčete. Z truhly si seberte poděkování a ze země čtvrté písmeno Al Bhedů. Jděte na východ a po rozhovoru s Wakkou doběhněte do lesa na severu.

Kilika Woods

Tato oblast je víceméně první, kde si můžete pořádně vylepšit postavy a naučit je některé užitečné schopnosti. Až si budete myslet, že jste připraveni, můžete si uložit hru a utíkat na sever, dokud nenarazíte na bosse Lorda Ochu. Hned zezačátku vyvolejte aeona Valefora a pokuste se ubrat příšeře co nejvíc HPček. Až Valefor skončí, budete muset začít bojovat ručně. Yunu používejte pro léčení otravy a uzdravování a ostatní dle svého uvážení. Pokud Ochu usne, probuďte ho rychle fyzickým útokem, nebo si začne doplňovat energii. Za chvíli byste s ním měli být hotovi a připraveni na cestu dál. Pokud chcete, vraťte se pro jistotu uložit si hru. Pořádně les prohledejte a pak doběhněte až na schodiště vedoucí k chrámu.

Zde si hru znovu uložte a použijte nepřátele v lese, aby Valeforovi nabili ukazatel Overdrive. Utíkejte po schodech za Wakkou a ostatními. Další z dětiček Sina na vás zaútočí, ale tentokrát to už bude trochu těžší. Nejlepší strategie na Geneaxe je použít Valeforův Energy Ray a zbavit se tak dvou chapadel útočících zezadu. Poté používejte Sonic Wings, dokud bude aeon schopný boje. Yunu můžete v boji využít k vytváření rezistence vůči vodě a uzdravování ostatních. Dokud bude příšera schovaná v brnění, budete muset útočit Luluininou černou magií, teprve poté bude efektivní i fyzický útok. Po souboji se odehraje krátký rozhovor a pak už vás bude čekat jen zbytek cesty do chrámu.

Kilika Temple

Před chrámem si zakonverzujte s týmem soupeřů, vydejte se do chrámu a uložte si hru. Poprvé se potkáte se summonerkou Donou a jejím strážcem. Po další krátké konverzaci vyjděte s ostatními po schodech do místnosti s výtahem. Až všichni odjedou - tedy bez Tiduse - počkejte, až zdviž zase přijede. Barthello vás na ni hodí a pošle vás za ostatními.

Cloister of Trials (Kilika)

Budou vás čekat další čachry se sférami. Nejprve vezměte Kilika Sphere a vložte ji do dveří. Ty shoří a vy si ji budete moci vzít zpět. Ve druhé místnosti vložte kouli do severní stěny, vyjměte ji a pak se dotkněte glyphu. Ve třetí místnosti si vezměte ze žlábku s lávou další Kilika Sphere a stoupněte si na blikající bod. Vložte kouli do podstavce, který se objeví, a posuňte ho na svítící bod. Objeví se další sféra, kterou vložte do dveří na schodech. Vraťte se do druhé místnosti pro Glyph Sphere a ve třetí ji vložte do první díry napravo. Objeví se komora s Destruction Sphere. Tu pak vložte do otvoru pod schody. Vezměte si Red Armor (docela slušné brnění chránící proti třem elementům) a s Kilika Sphere v ruce odkráčejte po schodech dál. Promluvte si s Wakkou a pak se pokuste vejít do komnaty. Až vyjde Yuna a odeberete se zpět do chrámu, uvidíte krátkou vzpomínku na Tidusovu minulost. Stejně jako jste přišli, tak se teď dostaňte i zpět na loď.

S.S. Winne

Nejdříve si doběhněte na kapitánský můstek pro další písmeno Al Bhedů

Jecht Shot Challenge

Poprvé se zde setkáte s možností naučit se super ránu Tidusova otce Jechta. Nejdříve vám hra ukáže, jak celé toto učení funguje, a pak vám poskytne čas na malý trénink. Poté se do toho Tidus pustí a vy budete muset pokračovat sám. Celé naučení tkví v tom, že budete dávat směrové šipky tím směrem, kde se budou objevovat Jechtovy hlášky. Pokud uspějete, Tidus střelu dokončí, v druhém případě si namele. Pokud se váš pokus nezdaří, nahrajte hru a pokuste se střelu zopakovat - znovu se můžete pokusit o naučení až o dost později.

a pak si jděte promluvit s Yunou. Pokuste se jít za Wakkou a Lulu a vyslechněte jejich rozhovor. Abyste se dozvěděli víc, choďte za nimi pořád, dokud se budou bavit. Teď doporučuji uložit si hru. Pak jděte na přední palubu a prozkoumejte míč.

Luca

Ze začátku jen následujte mapku a po získání kontroly nad Tidusem se vydejte do suterénu nalevo. Za dvojicí chlápků leží šesté vydání učebnice Al Bhed. Vydejte se na průzkumnou výpravu a prozkoumejte doky. Za zmínku stojí hlavně dok 5, ve kterém naleznete dvě velmi užitečné sféry. Po průzkumu se vydejte za Yunou. V obraze, ve kterém budete moci chodit i s Yunou, se vydejte na sever a v divadle v místnosti s recepcí seberte sedmé vydání Al Bhedského slabikáře. Pak už jen sledujte šipku.

Al Bhedští hráči si chtějí pojistit vítězství, proto unesou Yunu. Jděte na recepci, kde si rovnou uložte hru a odtud se delší cestou vydejte za Yunou. Po cestě narazíte na několik robotů, ale Lulu s Thunderem si s nimi hravě poradí. U ukládací sféry, kolem níž půjdete, si znovu uložte hru a doběhněte až na loď. Po chvíli začne souboj s bossem. Nejlepší metoda je začarovat s Tidusem Haste na Lulu, s ní pak třemi blesky nabít jeřáb stojící vedle a nakonec nechat Tiduse, aby si s ním pohrál. Pokud to robot přežije, bude mu stačit pár ran a bude hotovo.

Hra se přenese do kabiny hráčů. ULOŽTE SI HRU a promluvte si s Wakkou. Nyní je na vás vyhrát zápas proti týmu Lucy. Jsou dost těžcí, ale dají se porazit. Hlavně udržte první poločas s čistým štítem. Ve druhém už bude mít Tidus další level a bude o poznání lepší hráč s možností použití Sphere nebo Jecht Shotu. Ve třetí minutě druhého poločasu vrátí Tidus kapitánskou pásku zpět Wakkovi, se kterým se pokuste dovést zápas do úspěšného konce. V opačném případě si načtěte pozici a zkuste to znovu.

Až skončí zápas, napadnou stadion monstra, se kterými rychle zatočíte, i za pomoci tajemného Aurona. Následujte mapku a u velkého schodiště si promluvte se skupinkou a vydejte se do Djose.

Belgemina

Ano, tato summonerka je víc než tajemná, ale pokud přijmete její výzvu na souboj summonů, bude více než štědrá. Za první souboj na Highroad nic důležitého nedostanete, ale později od ní získáte super vzácné věcičky, se kterými si vylepšíte vaše aeony k obrazu svému. Později na ní narazíte i v Remiem Temple, který je podrobněji popsán v samostatné sekci.

Highroad

Zde se poprvé setkáte se Save Sphere Lv. 2, která má tu vlastnost, že vás teleportuje na stadion v Luce, kde si budete moci zahrát Blitzball. Uložte si hru a vydejte se na sever. Seznámíte se s učencem Maechanem. Promlouvejte s každou osobou, kterou potkáte, většinou od nich dostanete nějakou užitečnou věcičku. Valeforovi nabijte Overdrive na maximum a poté si jděte promluvit se summonerkou Belgeminou stojící ve východním výběžku silnice. Utkejte se s ní v zápase sumonů 1 proti 1. Zaútočte Overdrivem hned na začátku a rány meteoritem kryjte příkazem Shield. Normální rány by měly stačit k tomu, aby se Valeforovi znovu nabil Overdrive, kterým Ifrita doděláte. Pakliže jste vyhráli, dostanete velmi slušnou odměnu a pak se můžete vydat na další cestu. Pořádně si zde namakejte postavy, aby Tidus měl alespoň speciál Delay Attack.

Po vyspání se v Al Bhedském obchodě si dojděte ven promluvit s Yunou. Bude to na dlouho, zatím si můžete udělat kafčo. Až skončí

Chocobo

V této rané fázi hry dostanete chocoba jako odměnu za zabití Chocobo Eatera. Díky tomuto ptáku se můžete bezpečně dostat z jednoho místa na druhé, aniž byste riskovali náhodné souboje. Další vymožeností tohoto tvorečka je možnost nalezení různých skrýší. Pokud uvidíte cestu, kam se nemůžete normálně dostat, poohlédněte se po pírku, většinou ležícím nedaleko.

rozhovor, doběhněte si znovu uložit hru. Od majitele obchodu dostanete v tuto chvíli vzácnou sféru Lv 1 Lock Sphere a Primer, který vás naučí osmé písmeno Al Bhedské abecedy. Skočte si zpět na silnici dostat Yuny a Ifrita ukazatel Overdrive na maximum a znovu si uložte hru. Jděte kousek na sever a Chocobo Eater se objeví vzápětí. Nejdříve s Wakkou oslepte příšeru Dark Attackem. Použijte Yuny Overdrive k vyvolání Ifrita s nabitým Overdrivem. Ten teď můžete použít dvakrát za sebou. Ifrit by měl požírače v pohodě zvládnout sám, pokud selže, použijte s Tidusem Delay Attack a ubijte ho ručně nebo kouzly.

Po souboji získáte možnost jízdy na chocobovi. Pokud pojedete na zádech chocoba, nehrozí vám náhodné souboje. V obraze se zatáčkou ve tvaru U si nezapomeňte vzít devátý Al Bhed Primer ležící u kraje. Před konečným dosáhnutím cíle prozkoumejte druhou cestu vedoucí z rozcestí a pak jeďte k bráně.

Dvakrát si promluvte s Donou a pak u brány prozkoumejte vůz. Až odjede, promluvte si s nedaleko stojícím vojákem a dejte mu nějaký ten peníz (pokud máte, dejte mu 10 000). Průchod dál vám zajistí Seymour se svou družinou.

Mushroom Rock

Hned na začátku lokace si uložte hru a vydejte se po stezkách na vrchol skály. Až narazíte na malou stezku ve tvaru škorpióního ocasu, vydejte se po ní a seberte si desáté vydání Al Bhedského slabikáře. Po příchodu do ležení si uložte hru. Za chvíli bude následovat trochu těžší souboj, do kterého se připravte tak, že Yuna i oba aeoni budou mít Overdrive na maximu a Lulu naučenou černou magii druhého stupně. Pak už si jen doběhněte do samotného tábora a čekejte, dokud jedno z děťátek Sina nezaútočí. Tentokrát to bude opravdu záběr, ale nemusíte se bát. Ze všeho nejdřív využijte Valefora ke zničení pařátů, jimiž se Gui kryje proti fyzickým útokům. S Auronem použijte Power Break a s Lulu útočte kouzly hlavu. Tu prozatím nezničíte, proto si budete muset namísto Yuny vzít Wakka a zaútočit míčem na dálku. Této strategie se držte po celou dobu souboje a neměli byste mít žádné potíže Sina zničit. Za chvíli si souboj zopakujete, ale tentokrát to nebude tak hrozné, protože vám pomůže Seymourova magie.

Až skončí filmeček menším fiaskem Seymourova plánu, probudí se Tidus na pláži. Najděte v severní

Blesky a nic než blesky...

Na Thunder Plains narazíte na trochu netradiční minihru. Stisknutím # se zde musíte vyhýbat neustálému přívalu blesků sršících z oblohy. Za vyhýbání se jim pak můžete získat různé věcičky. Samozřejmě že jakmile vás jen jeden blesk zasáhne, nebo si skočíte uložit hru, jedete od znovu. Cenu si pak můžete vyzvednout před Rinovým obchodem, ve kterém nejdříve prozkoumáte kroniku na stolku. V tabulce níže vidíte počet blesků, kterým se musíte vyhnout, a následnou odměnu.

5 - 2x X-Potion
10 - 2x Mega-Potion
20 - 2x MP Sphere
50 - 3x Strenght Sphere
100 - 3x HP Sphere
150 - 4x Megaelixir
200 - Mars Sigil

části pláže Gattu a promluvte s ním. Po dalších filmečcích si skočte uložit hru a promluvte si s Auronem. Řekne vám to, co už jste nejspíš tušili, že Sin je ve skutečnosti Tidusův otec Jecht. Pak vyběhněte na skálu a společně s ostatními se vydejte na cestu do Djose.

Až budete míjet truhlu po levé straně, v níž jsou 2 PhoenixDowny, pozorně se dívejte napravo. Za prvním sloupem leží další číslo Al Bhedské mluvnice.

Djose Temple

Po krátké seznamce s dalším summonerem se vydejte po schodech nahoru.

Cloister of Trials (Djose)

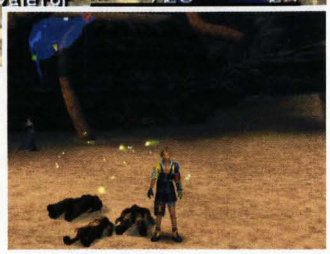
Přendejte obě koule do dveří a přejděte do další místnosti. Po obou stranách severních dveří jsou sféry, které vložte do stěny napravo. Tím se zaktivuje elektrifikující sloup. Posuňte podstavec se třetí sférou pod sloup čnící ze stropu a nabijte si tak kouli v podstavci. Tu pak vložte do otvoru napravo od dveří. Dvojici normálních sfér pak vložte po obou stranách do podstavce a vhoďte ho do díry s blesky. Přeskočte na druhou stranu a zatlačte podstavec u stěny dovnitř. Vraťte se do druhé místnosti a světlem nalevo vraťte podstavec zpět na svoje místo. Koule v něm uložené použijte v první místnosti. Nabitou sféru vložte do otvoru nalevo od dveří. Objeví se plošina, která vás odveze do dalšího patra. Zde zatlačte pět podstavců do výklenků. Otevřou se dveře na schodiště a objeví se další sloup. Destruction Sphere najdete o patro níže, když se dotknete glyphu prosvítajícího na stěně u blikajícího světla. Jako odměnu dostanete Magic Sphere.

Až se znovu setkáte s přáteli, promluvte s nimi. Po příchodu Dony s nimi promluvte znovu a pokuste se odejít. Ze dveří vyjde Yuna se svým novým summonem Ixionem.

Ráno jděte do chrámu a v severní místnosti si promluvte se ženou dávající pozor na Yunu. Poté, co si promluvíte s ostatními, si uložte hru a vydejte se na další cestu.

Moonflow

Cesta je poměrně krátká. Kromě trojice bratrů, se kterou jste se seznámili v Djose, narazíte i na Belgemine. Nabijte Valeforovi a Ifritovi Overdrive a rozdejte si to s ní. Proti jejímu Ixionovi můžete použít oba summony, takže by vám k výhře měly stačit jen Overdrivy. Podle mapky pak dorazíte až do přístavu. Nakupte si zbraně a u Wakky s Tidusem s příchutí blesku a rovnou si je vezměte do ruky. Až budete připraveni na cestu, promluvte si s chlápkem na nástupišti.



Al Bhedi se znovu pokusí unést Yunu. Její vysvobození bude spočívat pouze na Tidusovi a Wakkovi. Pokud jste si vzali zbraně s elektrikou, budete to mít o něco lehčí, ale i tak si musíte dát pozor na hladinu vašich HP.

Po příchodu do přístavu jděte o jeden obraz na západ a prozkoumejte „kolotoč", na kterém byste měli najít další výtisk Al Bhedské mluvnice. Podle šipky se vydejte na západ. U břehu moře narazíte na Al Bheda, ze kterého se nakonec vyklube Rikku a ukáže vám v souboji, jak otevírat truhly a používat její limit.

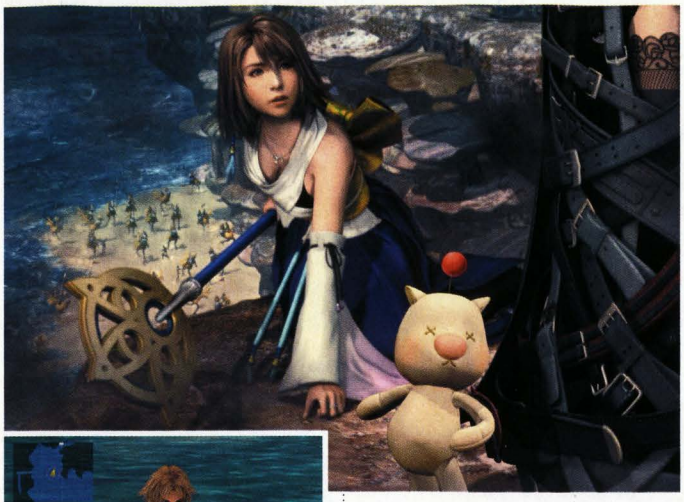
Guadosalam

Nejdříve si skočte uložit hru do hospody a pak se vydejte na průzkum. V nejzápadnějším domě naleznete truhlu se 3000. Vedle ní je třináctě vydání Al Bhed Primeru. Nakonec jděte do nejsevernějšího domu na večeři se Seymourem. Promluvte si se všemi a pak se vydejte do jihovýchodní části osady. Ve Farplane si nejdříve promluvte s Wakkou, pak Lulu a nakonec Yunou. Po návratu z Farplane si u Seymourova domu promluvte s ostatními a poté se západním tunelem vydejte na pláně.

Thunder Plains

Zde na pláních není nic moc zajímavého. Nezapomeňte uskakovat před bleskem pomocí ⊗ a trochu si vylepšit postavy. V první části naleznete dva svítící kameny se symbolem Cactuara, které po prozkoumání ⊗ prohlédněte ještě jednou, ale ⊡.

Po rozhovoru se skupinkou naleznete útočiště v Al Bhedském



krámku, kde si nejdříve promluvte s partou a až dostanete od Rina čtrnáctý Al Bhedský slabikář, můžete se zaběhnout podívat na Yunu. Po odpočinku si uložte hru a vydejte se na další pláně. I zde je pár kamenů s Qactuary a hromada APček. Mezi blesky se doklopýtáte až do lesíka.

Macalania Woods

Nejdřív si uložte hru a pak se po stromě vydejte dál. V jednom obraze narazíte na Barthella, který ze sebe nakonec vyžvejkne, že mu zmizela Dona. Pokračujte v cestě, dokud nenarazíte na chlápka s harfou. V tuto chvíli toho moc nenaděláte, ale koukněte se na konec návodu, jestli nenajdete sekci o chytání motýlů. Dopracujte se až k dalšímu bodu, kde si budete moci uložit hru, a postupte o kus dál. Auron vám proklestí cestu, po které se dostanete k jezírku, u nějž bude další boss. Ten je snad nejlehčí za celou hru, na kterého jste zatím narazili. Nejprve mu Auronem snižte fyzické a magické útoky a čarováním kouzel ho přimějte, aby útočil ohněm. Pak už jen stačí vyvolat Ifrita a pořádně mu nabančit - pokud bude sliz counterovat ohněm, bude Ifritovi dobíjet energii.

Po souboji bude jako již tradičně trocha toho klábosení s menší citovkou a pak můžete zamířit zpět k savepointu. Cesta napravo je již otevřená. Je to zkratka na začátek lesa. Ještě v obraze s ukládací sférou naleznete patnáctý Al Bhed Primer před zmiňovanou zkratkou (není vidět, musíte mačkat ⊗ naslepo). Vydejte se na sever a před Al Bhedským domem si ze země seberte šestnáctý Primer. Uvnitř si se všemi promluvte a uložte si hru. Vyjděte ven a po rozhovoru s Yunou si připravte elektrovybavení.

Al Bhedé to ještě nevzdali a znovu se pokusí Yunu unést. Pokud máte Valefora a Ixiona v Overdrive stačí jen, když zničíte létajícího Negatora rušícího kouzla a pak Valeforem a Ixionem dorazíte Crawlera za 9999.

Po souboji vás už nebude čekat žádné velké překvapení a snadno doběhnete do chrámu. Na cestě před chrámem si nezapomeňte dostat summony do Overdrive.

Macalania Temple

Promluvte si s Shelindou a zaběhněte do malé místnosti, kde uvidíte zprávu od Jyscala. Ten zloun je tu samozřejmě Seymour (ono se to dalo čekat, většinou jména záporáků začínají na S jako Sephirot nebo Seifer). Uložte si hru a po schodech se vydejte za Seymourem a Yunou do Cloister of Trials

Proběhněte chodbou a vstupte do sálu. Se Seymourem bude trochu těžké pořízení, už z toho důvodu, že mu budou doplňovat energii jeho strážci. Prvním summonem s Overdrivem se jich snadno zbavíte a pak budete moci klidně zpracovávat Seymoura ručně. Ten čaruje led, blesk, oheň a vodu v tomto pořadí. Stačí tedy, když s Yunou zakouzlíte rezistenci proti danému elementu a nemůže na vás. Po úbytku energie na hladinu asi 2000 HP vyvolá aeona Animu. Nesnažte se do Animy bouchat, protože byste jí akorát dobíjeli Overdrive a tím by vás smetla bez sebemenší šance na útěk. Animy se zbavte Overdrivy a až opět nastoupí Seymour, začne kouzlit ještě silnější kouzla - rovnou na dva lidi ze skupinky. Teď už ho doděláte normálně ruční metodou.

Pojmenujte si Shivu, uložte si hru a vydejte se na cestu zpět.

Cloister of Trials (Macalania)

Seběhněte dolů na ledovou plochu. Posuňte podstavec jednou doprava a pak dozadu ke stěně. Vezměte si ze sloupu Glyph Sphere, seběhněte dolů a vložte ji do otvoru nejvíc nalevo. Nahoře si z vyjeté kostky seberte další Macalania Sphere a vložte ji do podstavce. Ten pak posuňte pod malý sloupek napravo. V horní části si vezměte kouli napravo a dejte ji do sloupu dole. Vezměte sféru u klouzačky a vložte ji do místa, kde předtím byla Glyph Sphere. V ucelením tunelu šlápněte na plošinku se světýlkem a strčte do podstavce, který se objeví u vás. Z něj si pak vezměte Destruction Sphere, kterou

vložte v dolní části do otvoru, od kterého vede žlábek k ukryté truhle, v níž naleznete Luck Sphere. Vraťte se k ukládací sféře a pak znovu do chodby. Vše bude tak, jak bylo původně, a vy budete moci znovu aktivovat všechny tři díly mostu.

Macalania Temple

Poté, co se vám podaří uprchnout z chrámu, nečekejte na nic a rychle utíkejte pryč. Pro jistotu si ještě uložte hru a zastavte se až u další ukládací sféry. Zneužijte ji a dostaňte aeony do Overdrive. Po opuštění ledové cesty na vás vybafnou dva strážci s Wendigem. Nečekejte, až vás všechny utluče, a sesílejte aeony, dokud nezemře. Další možností je, že se zbavíte nejprve strážců, pak Wendiga oslepíte a oslabíte Power Breakem.

Z posledních sil Wendigo rozbije led, na kterém právě bojujete, a pak se všichni propadnete dolů. Uložte si hru a postupně si se všemi promluvte. Začne se odvíjet velmi zajímavá scénka, ve které si musí Tidus

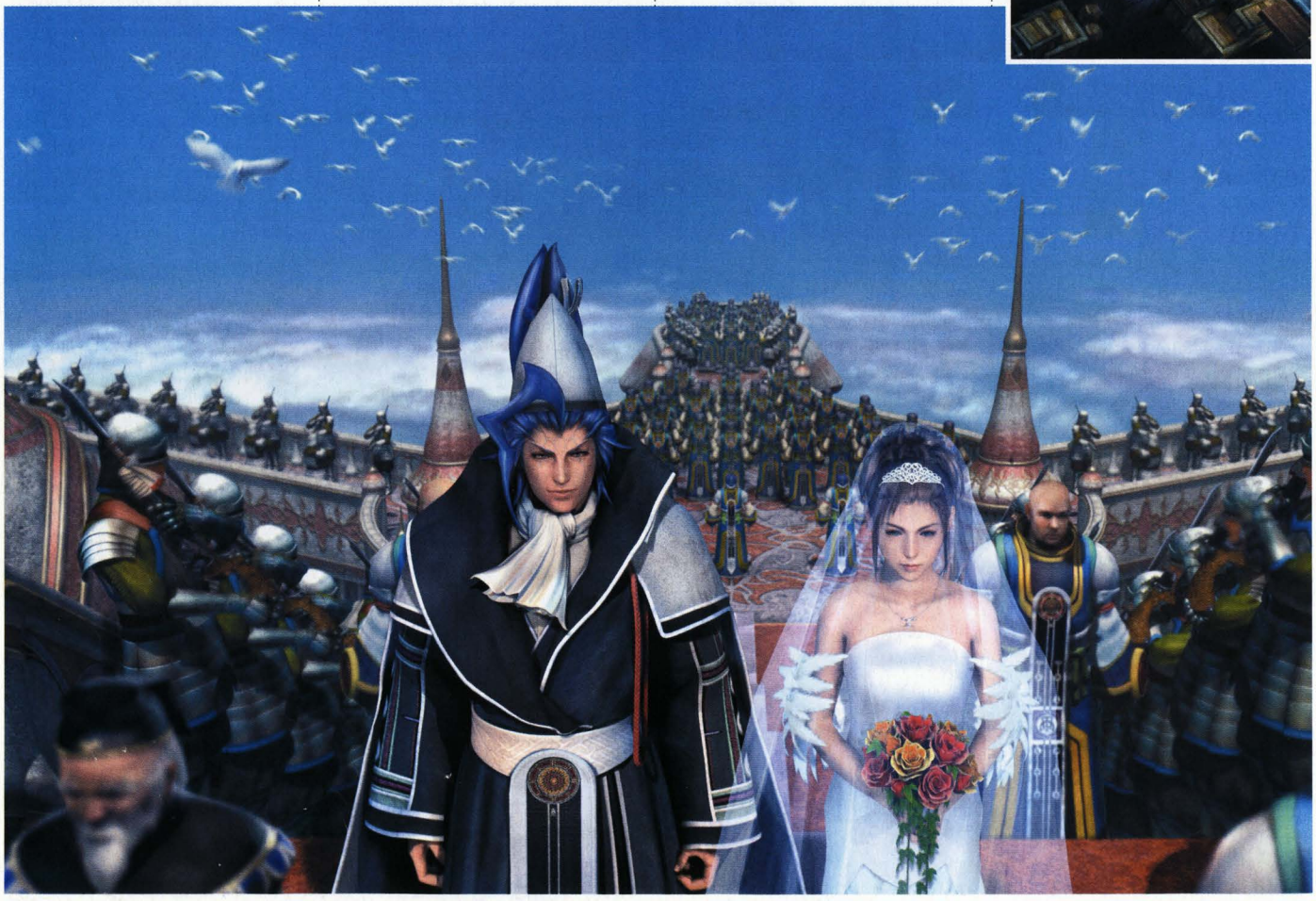
a ostatní připadat jak Jonáš s velrybou.

Oasis/Sanubia Desert

Zatím hrajete sám s Tidusem, ale v prvním souboji se k vám přidá i Auron a Lulu. Jděte na sever a narazíte i na Wakku. Další, koho potkáte, bude Kimahri a následně pak i Rikku. Teď vás bude čekat veselé bloudění po poušti. V centrální části se vydejte na skok na západ, kde prohledejte ruiny domů, v nichž by měl být další díl mluvnice - poblíž sféry na domě. Pak se vraťte na hlavní cestu a utíkejte k ukazateli na severu. Zde je další výtisk. Šipka vás nakonec dovede až do města Al Bhed.

Al Bhed Home

Poprvé a také naposledy jste v této lokaci, proto čtěte pozorně, abyste něco nepropásli. Uložte si hru a ještě než projdete dveřmi, tak si nalevo od dveří seberte první ze trojice výtisků, jež zde lze nalézt. Vejděte do dveří a po rozhovoru pokračujte za ostatními. Takto doběhnete až na rozcestí, z něhož se vydejte po schodech zpět nahoru. Vstupte do



pokoje nalevo, porazte příšeru a vybrakujte to tu. Na hádanky není těžké přijít, jen to chce trochu experimentovat. Z postele si seberte druhý zdejší výtisk a vraťte se na rozcestí. Vydejte se vpravo a prozkoumejte konec chodby. Zde je poslední Al Bhed Primer v této lokaci, dohromady již 21. V místnosti vedle by vám měl číselný kód na truhlu vyjít 5633 a na další truhle odpovědi „Yes", „Brother", „Bikanel Island" a „Al Bhed". Pak se vydejte na rozcestí, uložte si hru a vstupte do dveří nalevo.

Seběhněte po schodech, najděte Lv4 Sphere a dvě Lv2 Sphere a projděte dalšími dveřmi. Za chvíli se ocitnete až na palubě létající lodi. Pohodlně se usaďte a dobře se dívejte, bude filmeček.

Airship

S Tidusem si nejprve promluvte se všemi na můstku a hlavně nezapomeňte na Aurona a Cida. Poté se vydejte na obhlídku lodi - se všemi si promluvte a pak se vraťte na můstek. Znovu si tu pokláboste s lidmi a nakonec i s pilotem. Pokuste se odejít z místnosti a budete napadeni hlídajícím monstrem. Uložte si hru, vezměte si nějaké brnění bránící proti otravě a zaběhněte na záď. Zde si znovu můžete uložit hru a vyléčit se, než vyjedete výtahem na trup lodi.

Podle dotazů na Hotline je toto velmi problémový boss, avšak jeho jedinou destrukční zbraní je otravný dech, kterému se dá vyhnout tak, že s Rikku nebo Tidusem dáte Cidovi příkaz, aby se vzdálil od příšery. Na dálku ho pak můžete uházet Wakkovým míčem a pomocí černé magie, kterou disponuje Lulu. Pokud vám někoho z tlupy přemění v kámen, nečekejte s použitím softu, nebo příšera sochu rozbije a budete pokračovat jen ve dvou. Po souboji už následuje samotný seskok do města Bevelle.

Bevelle

Zde nejde prakticky o nic. Jenom zlikvidujte pár stráží a probojujte se k Seymourovi.

Cloister of Trials (Bevelle)

Zdviží sjeďte dolů a promluvte si s ostatními o přístrojích v Cloasteru. Pak jděte dál. Po chvíli se odehraje rozhovor, po jeho skončení prozkoumejte podlahu u schodů - naleznete 22 vydání Al Bhed Primeru. Pokud ho neseberete teď, pak už nikdy. Uložte si hru a vstupte do Cloisteru. Tento je velmi matoucí, proto rozepíši jednotlivé kroky na řádky.

- Na první odbočce zahněte vpravo a sjeďte si dolů pro Bevelle Sphere. Potom se stejnou cestou vraťte zpět do nejvyššího patra.

- Na křižovatce zabočte doprava a vložte jednu sféru do otvoru (měl by být na severní straně). Otevře se vám další část.

- Nyní se dostaňte na protější balkon - buď můžete na konci spadnout dolů a jet trasu znova, nebo se otočit na šipce o 180° a jenom zabočit vpravo. Vezměte si další sféru do podstavce.

- Opět zahněte na první odbočce doprava a ve druhém patře se vydejte na sever. Na konci včas zahněte do chodby napravo a jednu z koulí vložte do dalšího otvoru ve stěně. Pak se vraťte na začátek tohoto patra.

- První křižovatku ignorujte, další zatáčku rovněž a na druhé se vydejte do chodby vpravo. Zde si seberte Glyph Sphere a s tou se znovu vydejte do poslední chodby.

- Vložte Glyph Sphere do prosklenného panelu a seberte si Destruction Sphere.

- Do otvoru, ve kterém jste si sebrali Glyph Sphere, dejte Destruction Sphere a otevře se vám další cesta. Před odjezdem si zajeďte do poslední chodby pro Bevelle Sphere

- Na první zatáčce za křižovatkou zahněte a odtlačte podstavec na protější cestu.

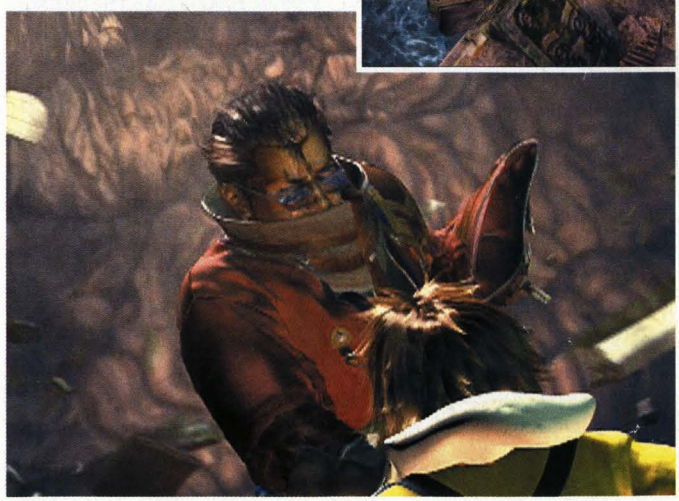
- Vyběhněte po schodech a šlápněte na svítící panel. Jednu kouli dejte do otvoru ve stěně a odtlačte podstavec na světelnou cestu. Vybrakujte truhlu a následně pak i tu, která je na cestě do samotného sálu. Tímto jste získali tajemství tohoto Cloisteru.

Via Purifico

Po projití Cloisteru získáte hooodně silného aeona Bahamuta a hned poté budete uvrženi do vězení. Po útěku si s Yunou uložte

hru a vydejte se na západ, kde natrefíte na Kimarua. Vraťte se k ukládací sféře a jděte na západ. Na jihu se dotkněte glyphu a v chodbě směrem na sever si vyzvedněte Lulu. Pokračujte dál na sever, dokud nenarazíte na Aurona. Ještě než vstoupíte do sálu na konci chodby, dostaňte všechny aeony do Overdrivu, je to nutnost pro bezpečné projití následujícího bosse, kterým bude Isaaru. Tento souboj je víceméně to samé jako boj s Belgemine. Valeforovým Overdrivem se zbavte Isaarova Ifrita, Shivou pak sejměte Valefora, do kterého budete muset ještě párkrát bouchnout. Pokud máte silného Bahamuta, můžete se obou Isaarových summonů zbavit Bahamutem, protože do posledního souboje ho nebudete moci použít. Jako posledního nasadí soupeř Bahamuta. Vezměte si Ixiona a pošlete mu vzkaz Overdrivem. Bahamut by se měl nabíjet na Megaflare, který kryjte za pomoci štítu a pak zaútočte znovu nabitým Overdrivem. Zbytek už bude snadný.

S Tidusem si uložte hru a připravte si zbraně s příměsí elektriky. Na podvodních příšerkách si můžete rychle naboostovat postavy, pokud je ještě nemáte dost namakané. Poté se vydejte halou k další ukládací sféře. Pokud chcete, uložte si hru a vplavte do obří arény. Napadne vás další boss, se kterým snadno vyběhnete, když na něj hodíte dva



Chocobo podruhé

Na severu plání narazíte na chlápka na chocobovi, který stojí na místě a představí se vám jako trenér. Poproste ho, zda by vás nenaučil pořádně jezdit na chocobovim, a absolvujte jeho chocoboškolu. Za úspěšné splnění disciplíny dostanete odměnu a za každé překonání osobního rekordu další. Až projedete všechny tři etapy, zpřístupní se vám poslední závod s trenérem. Ten je horší než nahánění ufonů v osmičce a bude vás stát mnoho nervů, abyste ho dokonale zmákli. To, že dojedete první, vůbec nic neznamená, pokud do vás po cestě narazí 5 ptáků a seberete jen jeden balónek. Konečný čas se počítá tím způsobem, že k dosaženému času po projetí tratě se připočtou trestné vteřiny (pták = 3 sekundy) a odečte se počet balónků násobený třemi. Mně osobně se jeden večer povedlo z asi padesáti pokusů udělat nejlepší čas 0: 03.6 a po uklidnění za pár dnů sem projel čas s čistým štítem 0:0.0. Za nulový čas získáte Ether a Sun Crest potřebný k dokončení finální zbraně pro Tiduse.

PhoenixDowny (je zombie, tudíž léčení je zabíjení). Plavte dál, dokud se zase všichni nesetkáte, bohužel i se Seymourem. Zatím se souboje nemusíte obávat, nejdřív si můžete uložit hru a dostat všechny aeony do Overdrive. U druhého savepointu se uzdravte a vstupte na prostranství. Pokud nechcete zbytečně riskovat, budete muset do souboje nastoupit s aeony v Overdrivu a i když je kouzlem Banish zničí, budete ho moci hladce porazit.

V lese si se všemi promluvte, uložte si hru a vydejte se za Yunou. Slabší povahy ať si připraví kapesníčky na sušení slziček, bude dojáček. Po návratu k ostatním se vydejte do Calmlandu.

Calmland

Tato lokace je poměrně rozsáhlá a obsahuje čtyři postraní questy, o kterých se zmíním jinde (a možná i jindy). Rovněž zde znovu potkáte Belgemine, která vám za vítězství, stejně jako minule, dá velmi vzácnou věcičku, potřebnou pro vylepšování aeonů. V kempu si můžete uložit hru a poté se vydat na severozápad. V jednom z výběžků naleznete 23. Al Bhed Primer a kus na východ trenéra chocobů. Dále na

východ je ve skalní soutěsce dům starce, který se živí chytáním monster. Až se dosyta vyřádíte na místních monstrech, zaběhněte si k trenérovi chocobů pro jednoho ptáka a vraťte se ke vchodu na planiny, kterým jste přišli. Jděte na východní výběžek kopce a nalezněte peříčko. Chocobo vás odnese na stezku vedoucí k Remiem Temple. Zde naleznete u chocoba nalevo 24. díl Al Bhedské mluvnice. Rovněž zde můžete později získat jednoho z nejhůře získatelných aeonů Magus Sisters (jeden z bossů v *FF IV*). Po návratu na pláně se vydejte na sever. Před vstupem na most si uložte hru. Dva Guadové vás zastaví a zdrží, aby mohl zatím v klidu přifunět Defender X. Jsou dvě velmi účinné strategie, jak tento souboj vyhrát. První je sesílat summony v Overdrivu a zbytek dopachat kouzly, ale toto je příliš nákladné a stojí vás to cenné

Overdrivy. Druhá je, že s Tidusem vyprovokujete kamenného obra a on bude útočit pouze na něj útokem, který sníží HP přesně na polovic, až k hranici 1 HP. Mezitím mu snížíte obranyschopnost Armor Breakem a v klidu ho dorubete, aniž by counteroval fyzické útoky.

Nyní se trhněte od skupinky a nejděte přes most, ale po stezce pod ním. Po příchodu na velké prostranství si uložte hru a jděte po cestě na východ. Ze země si vytáhněte Rusted Sword (nehledejte ho ve zbraních, je v Key Items). Potom se vydejte do jeskyně na západě. Ne-

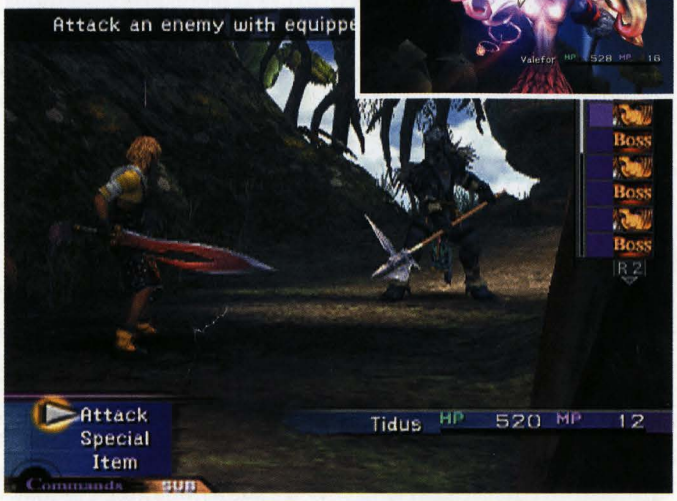
přátelé jsou tu dost silní, proto si dávejte obzvláště pozor na hladinu vašich HP. Až se propracujete k savepointu na severu, uložte si hru, popřípadě dostaňte aeony do Overdrive a v západní chodbě si seberte předposlední vydání Al Bhedské učebnice. Poté pokračujte dál v cestě na sever. V jeskyni se Lulu setká s jí známou summonerkou, kterou neměl kdo

poslat a proto zde zůstala jako přízrak. Začne souboj, v něm bude vyvolán Yojimbo. Tento summon je poměrně slabý, ale má spoustu HP a Overdrive, kterým zlikviduje všechny v dosahu jeho meče - je to vlastně obdoba Odina. Útočí dvěma způsoby, buď pošle svého zvířecího miláčka, nebo hodí sadu nožů. Jakmile se mu ukazatel Overdrive přiblíží maximu, zavolejte některého z aeonů jako štít. Po jeho poražení si stoupněte na plošinu a přemístěte se do místnosti na sever. Pokud máte 300 001 Gilů, dejte je Yojimbovi a získáte tak velmi silného summona. Pokud mu nabídnete míň, bude mít pouze dva příkazy a na truc vám bude svévolně odcházet z bojiště. Ve východní a západní místnosti najdete jen truhly s předměty. Teď se vraťte do míst, kde jste bojovali s Defenderem X, a přejděte přes most.

Mt. Gazet

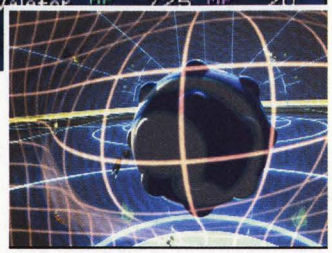
Ronsové vás zastaví a budete se muset podrobit menšímu výslechu. Nakonec vás Maester Kelk pustí a popřeje vám na cestu. Uložte si hru a vyběhněte kopec. Cestu vám zkříží Biran a Kenke, kteří mají s Kimaruem nevyřízené účty. Bude následovat souboj, ve kterém se střetne Kimaru proti oběma soukmenovcům. Nejdříve Lancem vysajte nové skilly pro Overdrive z obou protivníků a teprve poté se do nich pusťte. Pokud máte naučenu schopnost Use, použijte předmět Light Cutain pro vytvoření štítu. Pokud budou oba dva útočníci na stejné straně, nemá smysl útočit. Počkejte, až vás obklíčí, a pak na jednoho z nich zaútočte.

Až souboj skončí, přisliby i tito dva Ronsové pomoc a pak se budete moci vydat dál do hor. Na cestě není prakticky kde zabloudit, takže nakonec byste se měli dopracovat k další ukládací sféře. Připravte se na velmi tuhý souboj. Vezměte si brnění s ochranou proti statusu Zombie a vydejte se dál. Po chvíli opět narazíte na Seymoura.



V tomto souboji se asi pořádně zapotíte a pokud jste ještě neviděli nápis Game Over, tak vás v tuto chvíli s největší pravděpodobností nemine. Jako první si dejte postavy

s nejvyšší agilitou - z těch, co mají Zombie Ward. Jeden z prvních kroků, které Seymour podnikne, je Lance of Atrophy, který kromě ztráty HP způsobí i status Zombie. Proměněnou postavu rychle vyléčete kouzlem Esuna, Dispel nebo předmětem Holy Water, než stačí nepřítel začarovat Full-Life. Další z věcí, které co nejrychleji udělejte, je vytvoření štítu kolem všech postav (Ovedrive Rikku Mix to dovede udělat kombinaci Shield, Protect, Haste a Regen ze dvou libovolných courtainů) a otravte Seymoura kouzlem Bio nebo modrou magií Bad Breath, se kterou na Seymoura zároveň sešlete i status Silence. Snažte se likvidovat oba nepřátele zároveň a šetřete si aeony na finále. Pokud některého vyvoláte, kouzlem Banish o něj přijdete. Jeden z nejbezpečnějších útoků, který Seymour po třetím kole použije, je bezpochyby Cross-Cleave. Ten dává odolným postavám damage od 2000+ HP. Pro čaroděje a jiné slabší jedince je to prakticky jasná smrt. S kouzlem Protect se škoda smrskne na pár set. Kouzlo Reflect, které na sebe Seymour sešle, je předzvěstí toho, že se použije jako štít pro odražení smrtícího Flare. Dispelem Reflect zrušte a nechejte Seymoura, ať si sám ublíží. Po klesnutí na hladinu asi 25 000 HP dá Seymour hlášku, že se máte připravit na vyhlazení. Pokuste se mu ještě ubrat nejsilnějšími aeony, kterými se jistěte před smrtí, a doufejte, že se vám ho podaří včas zabít. Až budete se syčákem hotovi, budete se moci vydat dál do skal.



U druhého savepointu, který potkáte, si uložte hru a vydejte se chodbou nalevo. Proplavte jezírkem na severní konec a Wakkovým blitzballovým míčem strefte rotující věc přímo do středu. Vraťte se k ukládací sféře a po schodech vyjděte nahoru. Napravo jsou jenom bedny, vydejte se tedy nalevo. Proplavte dalším jezírkem a u hlavolamu pošlete postavy do následujících děr: Rikku - napravo; Tidus - nalevo; Wakka - dolů. Vezměte si poklad z truhly a vraťte se nazpět. Znovu si uložte hru a jděte do levé chodby nad schody. Po levé straně by měly být dlaždice uspořádané jako cesta ven.

Podle dotazů není přísera Sanctuary Keeper zrovna vaším miláčkem. Mezi její ošklivé vlastnosti patří zejména neelementární útok Photon Wings a Mana Breath sesílaný na aeony. Další nezbednost je kouzlo Haste, které na sebe přísera sesílá, a zejména pak Curaga, léčící 9999 HP. Tyto věci stačí k tomu, aby se přísera stala pro normálně vytrénovanou skupinku noční můrou. Je spousta strategií, od kouzla Reflect, přes Bio a Reflect až po klasická ubití několika limity, ale všechny jsou poměrně riskantními. Nej strategií je Auronův paralyzující útok Threaten, následné začarování Hastegy Tidusem a ruční umlácení. Pokud zavoláte aeona, Threaten se zruší. Do znehybněného protivníka si můžete bouchnout s každou postavou, abyste měli dobře rozdělené vyhrané AP.

Po rozhovoru se vydejte na poslední kopec. Seberte si sféru, kterou Yuna upustí a Tidus si ji prohlédne a pak se můžete vydat do Zanarkandu.

Zanarkand

V „předměstí" se nic důležitého neodehraje, jen znovu shlédnete animaci, kterou jste už určitě viděli minimálně desetkrát. Potom si můžete

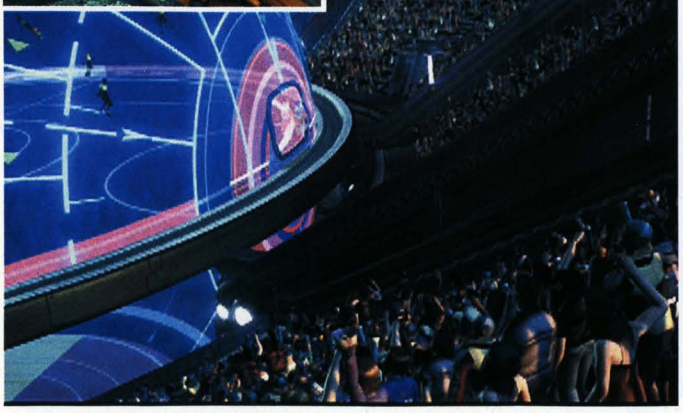
uložit hru a vydat se pro finálního aeona.

Zanarkand Dome

Zdejší monstra jsou ve většině případů zombie, takže jim léčivá kouzla a předměty energii naopak ubírají, pamatujte si to, bude se to hodit. Rovněž zde můžete narazit na Defendera Z, který se od předchozího prakticky nijak neliší, takže na něj lze použít stejná strategie s Provoke. Také se pokuste okrádat nebohé mnichy, pokud budete mít štěstí, získáte Purifing Salt - použijete ho k výrobě ability Encounter None. Po sekvenci, v níž uvidíte Seymoura jako malého společně s jeho matkou, se vydejte na západ, u další ukládací sféry si uložte hru a pokračujte až k místu, kde uvidíte vcházet trojici do finálního Cloisteru. Uložte si hru a vydejte se v jejich stopách.

Cloister of Trials (Zanarkand)

U tohoto Cloistru budete mít spíše pocit, že hrajete Tetris. V prvním sále musíte najít na zemi znaky odpovídající vzoru na obrazovce. Až se vám to povede, vysune se šest podstavců, z nichž jen čtyři mají v sobě sféru. Zasuňte jeden z nich do výklenku a přejděte do sousední místnosti. Na obrazovce se objeví zadání, které musíte nalézt. Podstatně si to můžete ulehčit tím, že stisknete u obrazovky ⊗ a kombinace se



vám na chvíli zobrazí. Takto se postarejte o čtyři z šesti podstavců. Zbývající dva zasunete tak, že vezmete sféry u obrazovky a vložíte je do nich. Destrukční sféru zde později získáte tak, že se v obou místnostech dotknete bílých kostek na zemi.

Uložte si hru, vezměte si nějaké brnění s ochranou proti statusu Berserk a vstupte do druhé místnosti.

Další z Keeprerů vás čeká právě zde a teď. Nejdřív si rozmístěte postavy ob jedno políčko, aby je monstrum nemohlo zasáhnout plošným útokem všechny najednou. Nyní si můžete vybrat, kterou strategii zvolíte. Bud aeony s Overdrivy, o které přijdete, nebo ruční, popřípadě magické ubití. Pokud máte s Tidusem vysoké HP a defence (oboje se dá prozatímně vyřešit použitím Stamina Tablet a Light Curtain). S Tidusem použijte Provoke a s Yunou ho uzdravujte. S aeony je to jednodušší, prostě jednoho vyvoláte, použijete Overdrive a Keeper vám ho vzápětí odstřelí. Vyberte si sami, jaká strategie vám bude vyhovovat.

Po dojetí výtahem do spodní části chrámu si uložte hru a jděte do dalšího sálu. Zde se poprvé potkáte s Yunalescou, matkou Seymoura. Ta

vám poodkryje kousek minulosti a objasní Jechtovo přeměnění v Sina. Skočte k savepointu a udělejte následující kroky, protože bude následovat souboj, o kterém si troufám říct, že z těch v dějové linii povinných je jeden z nejhorších. Třem nejsilnějším postavám dejte brnění s Zombieproof (Candle of Life můžete získat z vojáků před chrámem) a Darkproof - čarodějům Silenceproof. U ostatních vynechejte ochranu proti změně v zombie. Jestliže máte s Yunou naučeno kouzlo Holy, velmi se tím usnadní průběh boje. Pokud ji budete chtít použít, nesmíte zapomenout na antizombií ochranu. Uložte si hru a vydejte se po schodech vedoucí k Yunalesce.

Souboj je rozdělen na tři části. V první etapě prakticky o nic nejde. Budete tedy mít dost času na začarování Hastegy. Rubejte do Yunalescy, nebo čarujte Holy, ale Overdrivy a aeony zatím nepoužívejte, budete je potřebovat v pozdější fázi souboje. U druhé formy si Hellbitterem nechejte zazombíkovat postavy k tomu určené a s ochráněnými postavami stáhněte příšerce HP těsně nad nulu. NEZABÍJEJTE JI, jinak na začátku třetí části boje sešle Megadeath a všechny postavy zabije. Vezměte

do boje postavy se statusem zombie, ty už jsou de facto mrtvé, proto jim smrt nemůže ublížit. Mějte alespoň jednu postavu u sebe jako zombie, aby v případě Megadethu mohla ostatní postavy oživit i třebas za cenu své smrti. Používejte všechny použitelné Overdrivy a summony a pokuste se medůzu zlikvidovat co nejdřív.

Jakmile souboj skončí, nechoďte pryč, sic byste přišli o věcičku potřebnou k dodělání Tidusovy ultimátní zbraně. Jděte po rozbitém schodišti nalevo od vchodu a objevíte se na druhé straně prostranství. Přímo naproti vám by měla být truhla se Sun Crestem. Pokud byste na něj zapomněli, museli byste později porazit Dark Bahamuta a to je mírně řečeno naivita.

Sejděte ze schodů do sálu, kde Auron ukáže Tidusovi to, co už jste ostatně asi tušili. Vyběhněte před chrám a zavítejte na vaše krásné létající plavidlo, se kterým si teď můžete létat po mapě, jak chcete.

Loď

Po sérii rozhovorů si dvakrát promluvte s Yunou a následně pak s Cidem. V menu mapy vyberte list a v něm Highbridge. Krom spousty dalších minut strávených tlačháním se v Bevelle s ničím zajímavým nestřetnete a budete se potom moc vrátit na loď. Zde si opět promluvte se Cidem

Sin

V nabídce lokací přibyl Sin, tak se na něj vydejte. Uložte si hru a vyběhněte na horní palubu. Nejdříve budete muset zlikvidovat levou ploutev. Jsou dvě cesty, jak toho dosáhnout. První je odstřelování na dálku a to může chvíli trvat, druhá je útok zblízka, ale v tomto případě musíte počítat s Gravijou snižující život na základě velikosti vašich HP - ale dá se tomu předejít včasným úletem stranou. Druhá ploutev je identická a dá se na ni použít stejná strategie.

Po odstřelení obou ploutví se rozbije hlavní dělo. Třetí boj už bude na těle samotného Sina. Zakukleného neřáda jste měli tu čest potkat v Kilika Woods. Pokud si na něj nevzpomínáte, nevadí, o moc silnější není. Jen nedoporučuji útočit, pokud je Spawn zakuklený, counteroval by léčením. Pokud ale máte silného Bahamuta, který by ho sejmul jedním Megaflarem, nevidím důvod ho nepoužít. Druhý z nepřátel je znovu „oko", na kterého použijte předchozí strategii s ploutví.

Po souboji si skočte uložit hru a připravte se na další souboj. V něm půjde hlavně o rychlost, proto si připravte do skupinky Tidu se s Hastegou a buď dva silné kouzelníky (Yunu s Holy a Lulu s Flare), nebo postavy se zaměřením na fyzické útoky. Sina musíte porazit dřív, než se mu nabije ukazatel Overdrive, jinak postavy zemřou. Pokud použijete Yunu, sešlete hned ze začátku Bahamutův Megaflare a s Lulu čarujte Flare. Až se dostane Sin na dosah zbraní, můžete buď pokračovat v kouzlení, nebo začít rubat ručně. Kromě útoku na bázi Demi vám nic nehrozí, takže se léčte, až pokud to bude opravdu nutné.

Po domluvě Sinovi se parta vydá přímo do jeho útrob.

Vně Sina

Pořád ještě máte možnost se vrátit. Stačí jen u savepointu dát teleport na loď a tradá pryč. Jestliže jste ale pevně rozhodnuti, vydejte se mlžnou cestou od lodě k ukládací sféře. Mapka se vám bude postupně dokreslovat podobně jako v Omega Ruins, takže možná budete chvílemi dezorientovaní, ale nakonec byste měli za pomoci červené šipky najít cíl. Jen malou poznámku: příšery, na které zde můžete narazit, jsou vesměs ty, které jsou v Omega Ruins, ale střet s nimi nebývá až tak fatální a dají se zde dobře nasbírat levely - klidně i 30 000 AP za zápas.

Až dosáhnete savepointu, připravte si skupinku podle následujícího postupu. Třem postavám, se kterými budete chtít bojovat, dejte brnění omezující nebo absorbující určité elementy - například brnění pro Rikku, které kromě vody pohlcuje všechny elementy. S Yunou si takové brnění budete muset nejspíš vyrobit sami. Třetí postavou by mohl být například Tidus kvůli kouzlu Hastega. Takto připraveni se vydejte po schodech na konečné střetnutí se Seymourem. Seymourova schopnost kouzlit tkví ve čtveřici kol za ním. Pokud je k sobě natočena pouze červená barva, bude Seymour kouzlit Firagu čtyřikrát. Pokud je jedno

Chytání motýlů

V Malaka woods naleznete chlápka oblečeného jako pták a hrajícího na harfu. Dotkněte se modrého motýla a začne se odpočítávat čas, ve kterém musíte pochytat všechny modré motýly, aniž byste se přiblížili k červenému motýlovi (následoval by souboj a přílišné zdržení). Po kompletním projití celé dráhy se přesunete do dalšího obrazu. Po projití i této opičí dráhy a nasbírání všech modrých motýlů získáte součást potřebnou k dokončení Kimaruovy zbraně - Saturn Sigil.

z kol natočené na žlutou barvu, bude vás Firaga čekat jen třikrát, ale jako čtvrté kouzlo se na vás snese Thundara. V tomto duchu můžete úspěšně bojovat buď ručně a krýt se kouzly Null od Yuny - seknutím do kola se element změní, nebo trochu zdlouhavější ale bezpečnější strategií aeonů. Počkejte si třeba na čtyři ohně, vyvolejte Ifrita a bouchejte Seymoura normálním attackem a on vám na oplátku bude Ifrita léčit Firagou. Nepoužívejte Overdrivy, těmi byste dobíjeli Seymourovi HP a navíc by změnil element. Tento souboj je snadný a nepředpokládám, že byste zde mohli nedej bože i zemřít.

Vraťte se po schodech dolů a uložte si hru. Po vyjití zpět na bojiště se dostanete do ocelového města. I zde se vám bude mapka postupně doplňovat a budete se muset orientovat hlavně podle šipek. Až naleznete ukládací sféru, budete ji moci zneužít, protože je to poslední možné uložení ve hře. Finální souboj je poměrně lehký, ale i tak doporučuji naučit se s Lulu dovednost Doublecast a kouzlo Flare. Ty pak naučte i Yunu, má silnější magii. Do boje s Jechtem bude automaticky nastupovat Auron s Tidusem. Nejvíce si to usnadníte, když se hned v prvním kole proházíte a utvoříte jádro skupinky z Yuny a Lulu, třetí postavu nechám na vás, ale doporučoval bych někoho s vysokými HP a velkou odolností proti fyzickému útoku - zkuste třeba nechat původního Tiduse, Hastega se bude hodit. Jestli jste nabušenci a tak trochu hračička, můžete si nechat Aurona a jeho Zombie Attackem přeměnit v zombie a léčit ho potionama. Ať už si předem vyberete kohokoli, musíte mít na paměti, že Jecht používá zkameňující pohled.

Calm Land

Jak jsem již předeslal dříve, je zde dost zajímavých věcí, které byste neměli nechat bez povšimnutí. Jedna z nich je trenér chocobů (Chocobo podruhé). Další je stařec chytající monstra (Arena). Poslední dva postranní úkoly jsou v Remiem Temple. Již výše zmiňovaný souboj s Belgeminou a získání aeona Magus Sisters a závody chocobů - hledejte v sekci Celestial Weapons

Od ukládací sféry se vydejte na sever a vejděte do „něčeho", co přiletne. Poslední, možná až zbytečná mezihra spočívá v nalezení 10 krystalů v podobě vejce. Vyvarujte se nárazu do špice, vyvolá to souboj.

BRASKA'S FINAL AEON
- 60 000/120 000 ; Yu Pagoda
- 5 000/různé

Popis celého souboje by se bez nadsázky vešel do jednoho malého odstavečku. Na jeho samotném začátku promlouvejte s Tidusem k Jechtovi a tím mu snížíte sílu. Promluvte s ním dvakrát, napotřetí je to zbytečné a namísto toho začarujte Hastegu. Jestli se chcete zaměřit na kouzla, musíte se ze všeho nejdřív zbavit dvojice pagod. Každá má původně 5 000 HP, ale jak velkou ztrátou je zabijete, tak velkou potom budou mít hladinu HP, tzn. že pokud použijete s Yunou Doublecast a Flare na každou z nich, měla by po chvíli, kdy se znovu probere k životu, mít 9 999 HP. Dalším Flarem za 9 999 ji opět znehybníte. Snadné. Pokud budete chtít používat Bahamuta nebo Animu, musíte nejdřív pagody znehybnit, jinak by se vám mohlo stát, že budou mít 60 000 HP. Pokud je pagoda při vědomí, může společně s druhou dobíjet Jechtovi 3 000 HP, nebo vám kouzlem Osmose kom-

Al Bhedský slovník

Písmena, která doposud Tidus zná, jsou na obrazovce psaná červeně.

A = E
B = P
C = S
D = T
E = I
F = W
G = K
H = N
I = U
J = V
K = G
L = C
M = L
N = R
O = Y
P = B
Q = W
R = H
S = M
T = D
U = O
V = F
W = X
X = Q
Y = A
Z = J

Luca Theatre

Pokud máte našetřeno dost penízků a chcete se podívat na některý z filmečků nebo si poslechnout některou ze skladeb, můžete si v Luce koupit od chlápka v divadle sféru, kterou si pak můžete přehrát. Malá poznámka, sféry 69, 70, 71 si můžete koupit za 40 000 až po skoupení všech ostatních sfér.

Filmy

1: Zanarkand
2: We Call It „Sin"
3: Sinspawn
4: This Is It
5: Blitzball!
6: A Summoner Is Born
7: Lulu's Contempt
8: Kimahri's Challenge
9: Fear On The Sea
10: Sin Arises
11: Sin's Threat
12: Futile Resistance
13: Failure
14: Kilika Dusk
15: The Dance
16: Luca Harbor
17: Let The Games Begin
18: The Legend Lives
19: The Dark Aeon
20: No Better Plan
21: Judgement
22: Ex Machina
23: Sin's Wake
24: Reunion
25: Metropolis
26: Otherworld
27: Sin Sleeps
28: Homecoming
29: Dry Dock
30: Nayto Du Ku
31: Leaving Home
32: The Glory of Yevon
33: The Red Carpet
34: False Vows
35: Believe
36: The Spring
37: The Summit
38: The Last Chapter
39: Sinrise
40: Departure
41: The Approach
42: Terra Graviton
43: Gravity Sucks
44: Heaven's Fall
45: Vena!
46: Machina Redux
47: Sinfall
48: Evenfall
49: Face Off
50: Breaking Through

Hudba

M01: Zanarkand
M02: Prelude
M03: Tidus' Theme
M04: Run!!
M05: Creep
M06: Battle Theme
M07: Enemy Attack
M08: Game Over
M09: Out Of The Frying Pan
M10: Victory Fanfare
M11: Leap In The Dark
M12: Underwater Ruins
M13: The Blitzers
M14: Wandering
M15: Besaid
M16: Spira Unplugged
M17: Phantoms
M18: The Trials
M19: The Summoning
M20: Braska's Daughter
M21: Yuna's Theme
M22: Good Night
M23: Decision On The Deck
M24: Movement In Green
M25: A Fleeting Dream
M26: Calm Before The Storm
M27: Face Off
M28: Grand Maester Mika
M29: Luca
M30: The Splendid Performance
M31: Auron's Theme
M32: Blitz Off!
M33: Mi'ihen Highroad
M34: Chocobo Jam
M35: The Travel Agency
M36: Seymour's Theme
M37: Moment Of Truth
M38: Djose Temple
M39: Ridess The Shoopuf?
M40: Rikku's Theme
M41: Oui Are Al Bhed
M42: Guadosalam
M43: Thunder Plains
M44: Jecht's Theme
M45: The Burning Sands
M46: The Wedding
M47: Assault
M48: Tragedy
M49: Believe
M50: Servants Of The Mountain
M51: Macalania Woods
M52: Via Purifico
M53: Bravely Forward
M54: The Unsent Laugh
M55: Seymour's Ambition
M56: Illusion
M57: Yuna's Decision
M58: Nostalgia
M59: Peril
M60: Launch
M61: Challenge
M62: Beyond The Darkness
M63: The Void
M64: The Truth Revealed
M65: Pursuit
M66: Gloom
M67: Patricide
M68: The Temple Players
M69: Hum Of The Fayth
M70: Lulu's Theme
M71: Wakka's Theme

pletně zlikvidovat zásobu many - u kouzelníků to opravdu nepotěší. Zatímco se jeden kouzelník postará o pagody, druhý se může věnovat samotnému Jechtovi. Jeho první forma je až žalostně primitivní a je prakticky nemožné, aby vám zemřely všechny tři postavy naráz. Jechtův Overdrive ubere jedné postavě okolo 3 000 až 4 000 HP.

S druhou formou Jechta to bude o trošičku těžší, protože jeho obří meč ubere všem třem postavám do 2 000 HP. Namísto Tiduse přiklusejte s Kimaru a použijte jeho Overdrive Mighty Guard a nebo na sebe sešlete Protect jiným způsobem. Pokud vám poteče do bot, máte ještě možnost záchrany v podobě aeonů.

Pokud si myslíte, že už všechno skončilo, mýlíte se. Ještě se budete muset vypořádat se samotným Yu Yevonem. Ten vždy posedne některého z vašich aeonů a vy je jejich poražením musíte osvobodit. Nemusíte se bát, že byste zemřeli, protože budete permanentně Auto-Life. Po probrání výpisu aeonů na vás zapracuje samotný bůh. Moc se s ním nepárejte, proměňte ho v zombie a hoďte na něj PhoenixDown. Teprve teď je konec.

Lukáš Kolínský

Celestial Weapons

Všechny zbraně, které naleznete v bednách a skrýších na světě, jsou samotné naprosto k ničemu, možná že naopak jsou spíše přítěží. K tomu, aby se z nich staly ničící nástroje, potřebujete vždy dva předměty stejného druhu, např. *Sun* Crest a *Sun* Seal. Všechny věci pak odnesete kouzelné květině v Makalania Woods, kde jste si nabili kouzelné zrcadlo. Klasická zbraň má pouze No AP - nezískáte po souboji žádné APčka. Maximálně vylepšená pak může jako bonus zrušit hranici damage 9 999 u některého z aeonů.

Cloudy Miror/Celestial Miror

Podle návodu popsaného v sekci Remiem Temple získejte Cloudy Miror a vydejte se do lesa Macalania. U jeho jižního vchodu poblíž Thunder Plains naleznete matku s dítětem, na které trošičku zapomněl otec. Chvíli je pruďte jen tak pro radost a pak se cestou napravo vydejte do tábořiště, kde jste předtím nocovali s vaší skupinkou (tam, jak byla ta dojemná scéna s líbáním). Promluvte si se všemi a až otec odběhne, vydejte se zpět za matkou. Chvíli pruďte i otce s jeho ženou, než se vyjádří, že jejich syn zmizel - jaké překvapení, když tu už nestojí. Po svítící cestě se vydejte nahoru do korun stromů a na odbočce se vydejte na sever. Zde narazíte na klučinu i na květinu, která vám zrcadlo nabije a udělá z něj Celestial Miror. S ním pak budete moci otevírat speciální zámky. Zapamatujte si toto místo, budete sem chodit kompletovat ultimátní zbraně.

Arena Remiem Temple

Návod, jak se do této tajné lokace dostat, naleznete v návodu část Calm Land. Kromě Al Bhed Primeru u jednoho z chocobů zde naleznete i chocobáckou závodní dráhu. Pokuste se ji proběhnout jako první, aniž byste se dotkli některé z tyčí. Poté získáte Cloudy Mirror. To je zatím k ničemu, ale později pro vás bude maximálně užitečný. Níže naleznete odměny za jednotlivá vítězství, pamatujte však, že musíte vyhrát, aniž byste se dotkli jediné tyče.
V chrámu narazíte na Belgeminu, další neposlanou summonerku. S ní se utkejte a porazte všechny její aeony (sami musíte mít všechny včetně Yojimba a Animy). Pokud jste ji neporazili v Moonflow a Calmlandu, získáte v prvních dvou zápasech obě vzácné věcičky. Po poražení jejího Bahamuta získáte Flower Scepter potřebný k získání aeona Magus Sisters. Druhý předmět potřebný k odemčení silového pole získáte v Aréně. Všemi aeony je myšlen i Yojimbo a Anima - pokud je nemáte, jsou pro vás sestřičky nedosažitelné.

0 beden - Potion
1 bedna - Elixir
2 bedny - Mega Elixir
3 bedny - Wings to Discovery x30
4 bedny - Pendulum x30
5 beden - Three Stars x60

Celestial Weapons

Tidus - Caladbolg

Na Calm Lands se vydejte na severozápad a na severní stěně nalezněte stezku dolů. Na glyph použijte Celestial Mirror a získáte zbraň.
Sun Crest - získáte po souboji s Yunalescou.
Sun Sigil - vyhrajte závod s trenérem chocobů s výsledným časem 0:0.0.
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Evade & Counter + Magic Counter.

Yuna - Nirvana/zrušení hranice 9999 u Valefora

Získání zbraně je víc než jednoduché, jenom pochytejte všechny příšery, které na Calm Lands najdete, a dojděte si do Arény pro odměnu.
Moon Crest - na začátku hry jej naleznete v jedné z truhel na pobřeží Besaid Island (musíte k němu doplavat).
Moon Sigil - ten získáte poté, co porazíte v Remiem Temple všechny aeony včetně Magus Sisters, Animy a Yojimba. Yuna pak pošle Belgeminu a na oplátku dostane Sigil.
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + One MP Cost.

Wakka - World Champion/rušení hranice 9999 u Ifrita

S létající lodí a zrcadlem se vraťte do baru v Luce odkud Al Bhedi unesli Yunu a promluvte si s barmanem.
Jupiter Crest - ke konci hry jděte do šaten týmu Besaid Aurochs a prozkoumejte kabinky.
Jupiter Sigil - po vyhrátí všech čtyř Wakkových limitů se občas objeví jako cena v lize nebo šampionátu.
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + Evade & Counter.

Lulu - Onion Knight/zrušení hranice 9999 u Shivy

V Baaj Temple si to rozdejte s Geosgaenem a poražte ho. Potom prozkoumejte stěnu naproti té, kterou předtím prorazil. Měli byste najít truhlu, v níž tuto zbraň naleznete. Nedaleko tohoto místa je Anima Shrine.
Venus Crest - v pozdější fázi hry se znovu zaběhněte podívat do Farplane.
Venus Sigil - na Thunder Plains 200x uskočte před bleskem (viz výše).
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Magic Booster + One MP Cost.

Kimahri - Spirit Lance/zrušení hranice 9999 u Ixiona

Jděte do Thunder Plains a nalezněte tři svítící kameny se symbolem Quactuara. Pomodlete se u nich stisknutím $ a pak se vydejte do prvního obrazu. Na východě uvidíte malou uličku v podobě písmene L a poblíž ní pobíhat průsvitného Qactuara. Jděte o kus na jih a prozkoumejte trosky jedné z věží. POZOR! Při hledání kamene v severní části nemluvte s člověkem u věže, poslal by na vás Dark Ixiona.
Saturn Crest - vraťte se do skal Gagazet a na místo vašeho boje se Seymourem. Jděte dál po cestě a prohledejte mezery mezi sloupy. Nalevo byste měli narazit na truhlu s Crestem.
Saturn Sigil - úspěšně dokončete quest s chytáním motýlů.
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + Evade & Counter.

Auron - Masamune/zrušení hranice 9999 u Yojimba

U Cavern of Stollen Faith nalezněte Rusty Sword (popsáno v části Calm Lands) a pak se vraťte do lokace, kde se Tidus probudil po fiasku Seymourova plánu. Po bednách přeběhněte na druhou část zátoky a utíkejte dál na sever. Po pravé straně uvidíte plošinku, která vás vynese k soše Behemonta. Zarazte zrezivělý meč do země a použijte zrcadlo u glyphu.
Saturn Crest - vydejte se po staré cestě Mi'lhen (předtím tu cvičili Křižáci) a v nejjižnější části nalezněte truhlu.
Saturn Sigil - v deseti oblastech chyťte od každého zvířete jedno a dojděte si do arény pro cenu.
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + First Strike + Counterattack.

Rikku - God Hand

Jako kód lokace dejte Cidovi heslo GODHAND. Objeví se nové místo na mapě, kde tuto zbraň naleznete.
Mercury Crest - ten naleznete na poušti Sanubia, mapku nemám, takže vám nemůžu přesně ukázat kde, ale neměli byste ho minout.
Mercury Sigil - rovněž se nachází na poušti. Prohlédněte si kameny se symbolem Cactuara a zahrajte si s nimi na schovku. Je jich dohromady deset a nalezení je spíše otázkou času. Docela se pobavíte.
Zbraň má tyto ability: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + Gillionaire.

Lokace a souřadnice pro Cida

Hesla:
Godhand
Victorious
Murasame
Souřadnice:
74/36 - Omega Ruins
15/41 - Sanubia Sands
16/57 - Baaj Temple
31/73 - Besaid Falls
34/58 - Battle Site
42/57 - Mi'lhen ruins

Celestial Weapons

Aeoni Anima
Pokud jste poctivě otevřeli všechny schované truhly v jednotlivých zkouškách (Trialech) a použili destrukční sféru, vraťte se do Baaj Temple a zlikvidujte velkou rybu, před kterou předtím Tidus utekl. Vstupte do chrámu a naverbujte si Seymourova aeona Animu.

Yojimbo
V Cavern of Stolen Faith porazte summonerku a poté se přeneste do severní místnosti. Zde si za 300 001 Gilů najměte Yojimba - popsané výše. Při odchodu využijte teleport, sic narazíte na chlápka s Dark Yojimbem a na tom byste s největší pravděpodobností ztroskotali.

Magus Sisters
Od lovce v Aréně získejte jeden ze dvojice předmětů potřebných k otevření chrámu a od Belgeminy v Remiem Temple druhý. S oběma předměty pak můžete získat setřičky - pokud si je chcete nejdříve vyzkoušet, jděte po cestě vedoucí k Auronově ultimátní zbrani a pokračujte na sever. Příběhne k vám trojice holčiček a pořádně vám zatopí.

Druhý Overdrive pro Valefora
Vraťte se do Besaid Village pro Al Bhed Primer (hned na začátku hry, pak by ji hlídal Dark Valefor) a najděte ženu se psem. Pokud zde momentálně není, zkuste se vyspat a měla by se objevit. Po rozhovoru s ní se Valefor naučí svůj druhý Overdrive - jako jediný aeon má dva.

Overdrive Tidus
Tidusovy Overdrivy se aktivují podobně jako limit u Squalla ve *FF VIII*, prostě ve správný okamžik stisknete ⊗. Pokud se vám to nepovede v daném časovém limitu, bude účinek menší - nesekne 6x ale jen 3x apod.
Spiral Cut
Zasáhne jednoho nepřítele jednou ranou, má hned od začátku.
Slice & Dice
Série šesti seků na více nepřátel. Naučíte se ho po provedení 10 Spiral Cutů.
Energy Ray
Plošný zásah všech protivníků. Získáte ho po provedení 30 Overdrivů Slice & Dice.
Blitz Ace
Devět silných seků zakončených malým Jecht Shotem (docela efektní). Tento je k mání, když se vám povede udělat 80x Energy Ray.

Yuna
Yuna nemá žádný specifický Overdrive, ale její Grand Summon vyvolá některého z aeonů s nabitým Overdrivem. Pokud tedy vyvoláte například Bahamuta s již dosaženým Overdrivem, můžu použít Megaflare 2x.
Grand Summon
Vyvolá aeona s nabitým ukazatelem Overdrive.

Auron
Tak jako provedení Tidusova Overdrivu je podobné Squallovi, je Auronův Overdrive více než podobný Zellovi. Auronovy Overdrivy se získávají nalezením Jechtovy sféry, do níž zaznamenával své vzpomínky a události. Na obrazovce se objeví kombinace, kterou musíte namačkat, aby byl útok účinnější. Výpis lokací všech sfér naleznete dál.
Dragon Fang
Plošný útok proti všem nepřátelům, který není až tak moc silný, ale do začátku postačí. Máte jej už od začátku hry.
Shooting Star
Velmi účinný útok. Dá jednomu nepříteli slušný damage spojený s jeho eliminací z boje (na některé postavy platí pouze ztráta HP, ne eliminace). Do výpisu přibude po nalezení první Jechtovy sféry po souboji s bossem v Makalania Woods.
Banishing Blade
Mooc pěkný útok. Nejdříve si Auron poprská zbraň alkoholem, co má pořád při sobě, ta pak vzplane a sešle krutou smrt na nepřítele. Pro její získání vám stačí nalezení tří sfér.
Tornado
Naprosto zdrcující damage plošně zaměřený proti všem nepřátelům. Nečekejte ho dříve, než naleznete všech 10 sfér.

Wakka
Wakkovy Overdrivy se nejvíce podobají výhernímu automatu a prvnímu limitu Caith Sitha z *FF VII* (i tato panenka se objeví ve výpisu zbraní pro Lulu). Chycením tří stejných symbolů dosáhnete největšího efektu.
ELEMENT REELS
Pakliže se vám podaří chytit ve všech třech sloupcích stejný element, nabije Wakka míč tímto živlem a zasáhne všechny protivníky. Dva stejné elementy značí to samé, avšak s menším účinkem pouze proti jednotlivci. Jestli budou ve všech třech sloupcích jiné barvy, hodí Wakka pouze silnější ránu bez toho, aby míč jakkoli nabil. Tento výheráček máte už od začátku hry.
ATTACK REELS
Víceméně to samé jako Element Reels, akorát že bez elementu. První dva sloupce udávají, kolik míčů Wakka hodí, a třetí pak násobitel. Tuto veselou záležitost si musíte poctivě vyhrát v šampionátu Blitzballu.
STATUS REELS
Jako Element Reels, jen se změnou statusu. Také ho lze získat pouze výhrou v šampionátu.
AUROCH REELS
V závislosti na tom, kolik chytíte symbolů Besaid Aurochs, dá damage převyšující hranici 9999. Stejně jako ostatní, i tento Overdrive se musí vybojovat na stadionu.

Lulu
Na tomto Overdrivu ztroskotalo mnoho lidí. Jeho tajemství spočívá v pravé analogové páčce. Hned jak se začne odpočítávat čas, musíte udělat co nejvícekrát 360°. První dvě uděláte snadno, potom už to bude horší. Počet úplných kružnic znamená počet kouzel. Pozor, kouzlo nemá takovou účinnost, jako když je normálně seslané, takže pokud s normálním Flare dáváte damage za 9999, tak v tomto případě budete rádi, když se povede dohromady za 7000. Ale i tento Overdrive má dvě nesporné výhody, nestojí vás manu a je použitelný na více nepřátel.
Fury
Lze použít tato kouzla: Fire, Ice, Thunder, Water, Fira, Blizzara, Thundara, Watera, Firaga, Blizzaga, Thundaga, Bio, Demi, Death, Drain, Osmose, Flare, Ultima.

Rikku
Overdrive Rikku spočívá v mixu dvou libovolných složek. Jejich kompletní výpis by byl na dalších šest stran, proto od toho raději upustím, ale pokud se vám povede namíchat něco zajímavého, napište si to, určitě se to časem bude hodit.
Mix
Vyberte si dva předměty a nechejte Rikku, ať z nich něco vyrobí. Obecně platí, že dva uzdravující předměty vytvoří něco na povzbuzení a útočné předměty nějaký výbušný efekt. Jde jen o to zjistit, jaký.

Kimahri
Kimahriho Ovedrive je klasický enemy skill, proto ho snad ani nemusím přesněji rozepisovat. Většinu útoků již znáte z předchozích dílů. Některé z nich se můžete naučit v souboji s dvěma Ronsi v horách.
Jump - už umí - Kimahri se odrazí od kopí a skočí na nepřítele s větší razancí síly
Seed Canon - Ragora, Grat - způsobí malé zranění a stav zmatenosti
Stone Breath - Basilisk, Anacondaur, Biran - způsobí zkamenění (Petrify) všech nepřátel
Self Destruct - Grenade, Bomb - Kimahry exploduje (nelze oživit) a zasáhne všechny nepřátele
Fire Breath - Dual Horn, Yenke - ohnivým dechem zasáhne všechny nepřátele
Aqua Breath - Chimera, Chimera Brain, Chimerageist, Yenke - jako FB, ale s vodou
Bad Breath - Malboro, Graet Malboro, Malboro Menace - sešle špatné statusy na všechny protivníky
Doom - Ghost, Wraith, Biran - započne se odpočet, po dosažení 0 oběť zemře
Thrust Kick - YKT-11, Yenke - eliminace z boje (nelze použít na všechny) společně se ztrátou HP
White Wind - Dark Flan, Yenke - vyléčí a uzdraví skupinku - počet obnovených HP je roven Kimahriho Mighty Guard - Behemont, Behemont King, Biran - sešle kompletní ochranu na všechny postavy
Nova - Omega Weapon - masivní destruktivní zásah všech nepřátel

Jechtovy sféry
Na těchto sférách uvidíte celou Jechtovu cestu společně s Baskou a Auronem do Zanarkandu. V závislosti na jejich počtu pak postupně získáte další Aurovovy Overdrivy.

1# v Makalania Woods ji naleznete po souboji se Spherimorphem
2# Makalania Woods South
3# Besaid Village, prozkoumejte oblast napravo od chrámu
4# na můstku lodi S. S. Winne
5# Stadion Luca, poblíž šatny Aurochů
6# nejjižnější část Old Mi'Ihen Road, u truhly s crestem
7# Mushroom Rock, nedaleko výtahu na vrchol
8# Moonflow South Wharf - jižní přístav
9# jižní část Thunder Plains, hledejte více na východ
10# Gagazet Mountain, Je ukryt v malém výběžku

Speciální Jechtovy střely
JECHT SHOT
Tato střela vás bude stát 120 HP, ale za ty dostanete plnohodnotnou náhradu. Nejdříve Tidus odstraní z cesty dva obránce a potom udělá super kop navýšený o 5 SH. Naučit se ji můžete pouze na lodi S. S. Winne - prozkoumejte míč na palubě. Přesnější popis naleznete v rámečku Jech Shoot Challenge

JECHT SHOT 2
Mocnější střela než její předchůdce, nutno však podotknout, že taky o dost dražší. Tidus se zbaví tří obránců bez jakékoli penalizace a poté vystřelí míč, který se znevidiltelní a je tedy hůře chytatelný. Jako bonus k ráně dostane míč +10 SH. Nedoufejte v její získání dřív, než se naučíte všechny Tidusovy klíčové techniky (Venom Tackle, Drain Tackle 2, Anti-Venom 2)

Medal of Honor: Frontline

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PSM2 5 - 85/100

Když to budete brát jako střílečku bez větších ambic, tak budete nadšeni.

Projít peklem druhé světové války není žádná legrace. My vám poradíme, jak každou akci dotáhnout k dokonalosti a jak si při tom uchovat život i zdravý rozum.

1. MISE: D-DAY

1. Your Finest Hour

- Setkejte se na pobřeží s kapitánem.
- Kryjte postup čtyř vojáků z vaší jednotky.
- Připojte se k jednotce u ostnatého drátu.

TIPY

Útočte z velké vzdálenosti - Snažte se maximálně využít dostřelu svých zbraní. Pokud totiž zaútočíte z dostatečně velké vzdálenosti, němečtí vojáci o vás nevědí a pouze nehybně postávají. Díky tomu jsou velmi snadným cílem a vaše pozice je o mnoho jednodušší, než když se začnou krýt za nejrůznějšími překážkami.

Mějte stále plný zásobník - Každou klidnou chvilku využijte k dobíjení své zbraně. Někdy se vám sice může zdát, že pár nábojů nemůže znamenat významný rozdíl. Opak je ale pravdou. Mnohdy může právě poslední kulka v zásobníku rozhodnout o úspěchu celé mise.

Při přestřelce zachovejte klid - Nejhorší reakcí na krizovou situaci je bezcílné pobíhání, při kterém střílíte všude kolem sebe. Sice schytáte méně zásahů, ale vaše rány půjdou většinou také mimo. Snažte se tedy postupovat systematicky a pokud je to možné, nevzdalujte se od možných úkrytů.

Střelba z úkrytu - V některých situacích vám můžou velmi pomoci lehké chyby hry. Občas se vám totiž podaří najít úkryt, ze kterého se dá střílet, aniž by na vás němečtí vojáci reagovali. Proto se pokuste využívat všech možných i nemožných úkrytů. Například na schodištích získáte při útoku směrem dolů často výhodu, pokud se skrčíte a začnete střílet po nohách svých protivníků.

- Kryjte pyrotechnika s náložemi, který uvolní další cestu.
- Následujte kapitána k prvnímu bunkru.
- Překonejte minové pole a obsaďte kulometné hnízdo.
- Zničte kulometná hnízda mezi bunkry.
- Postřílejte německé vojáky v zákopu.

Hned na začátku hry jste vrhnuti do té nejtěžší akce. Stojíte ve vyloďovacím člunu a čeká vás útok na velmi dobře bráněný úsek francouzského pobřeží. Po vašem pádu do vody stále ještě hru neovládáte. Jakmile po vynoření na pláži uvidíte ve svých rukách zbraň, běžte směrem doleva ke zničenému vyloďovacímu člunu. Za ním se kryje váš kapitán, který vám zadá úkol krýt postup čtyř členů vaší jednotky.

Na tomto úkolu je nejtěžší lokalizovat všechny čtyři vojáky. Všichni jsou skrčení a občas vám zamávají. Kryjí se většinou za ježky a nehýbou se ze své pozice. Nejlepší je běžet nejprve na jeden z okrajů perimetru, který je ohraničen nepřekonatelným plotem. Potom běžte na druhou stranu a cestou byste měli na všechny čtyři narazit. Když k některému z nich doběhnete, tak se za ním skrčte a střílejte na jeden ze dvou velkých bunkrů s kulomety. Po několika výstřelech by měl voják vyběhnout směrem dopředu a v horní části obrazovky se objeví text, ve kterém vidíte počet zbývajících vojáků v úzkých.

Po záchraně posledního vojáka vaší jednotky běžte směrem od moře až k ostnatému drátu, kde vám dá kapitán další úkol. Musíte běžet až na pravý konec valu s ostnatým drátem, kde se krčí ve svém chabém úkrytu pyrotechnik s náložemi na zničení protipěchotních zátarasů. Běžte k němu a on začne postupovat směrem ke středu perimetru. Držte se u něj a střílejte na pravý bunkr. Pokud se mu podaří dostat se na určené místo uprostřed valu, položí pod něj nálož a ta uvolní cestu k bunkrům. Proběhněte vzniklým otvorem a běžte co nejrychleji k levému bunkru. Tam opět najdete svého kapitána, který má pro vás další příjemný úkol. Musíte proběhnout minovým polem mezi oběma bunkry a obsadit kulometné hnízdo v zákopu pod pravým bunkrem.

Překonání minového pole naštěstí není zase tak těžké. Stačí běžet z jednoho kráteru do druhého a žádná mina vás neohrozí. U pravého bunkru postupujte těsně podél zdi a nakonec skočte malou průrvou do zákopu, který se pod ním nachází. Zabijte oba německé vojáky, na které zde narazíte, a běžte doprava k žebříku, po kterém vylezete k těžkému kulometu. Zmáčkněte ⊗ a užijte si jeho kadenci. Nejprve ho namiřte do zákopu, kterým jste přiběhli. Do něj vběhne několik vojáků, které musíte postřílet. Po zabití posledního se objeví text v horní části obrazovky.

Po likvidaci vojáků v zákopu se věnujte dvěma kulometným hnízdům, která se nacházejí mezi oběma bunkry. Střílejte přímo do nich. Zničení hnízda je provázeno nepřehlédnutelnou explozí. Jejich likvidací končí první část této mise.

2. Into the Breach

- Vyčistěte vstup do bunkru.
- Zničte vysílačku v prvním patře.
- Najděte kouřové granáty.

- Postřílejte vojáky v obou střílnách.
- Označte střílnu kouřovým granátem.

Ve druhé části vás konečně čeká o něco více střílení. Vaším prvním cílem bude vyčištění dolní části bunkru, do kterého vedou dveře na konci zákopu. Zde se na rozdíl od riskantního pobíhání v první části mise vyplatí postupovat opatrně. Běžte k rohu před vámi a pomalu vykoukněte směrem ke dveřím do bunkru. Střelte do jednoho ze sudů uvnitř a jejich exploze vám pročistí cestu. Vběhněte dovnitř a postřílejte všechny vojáky v přízemí. Potom běžte ke kulometu kryjícímu vstup do bunkru a použijte ho. Do zákopu naskáče několik Němců, které díky palebné síle kulometu snadno postříláte. Tím je splněn váš první úkol.

Dalším je umlčení vysílačky v prvním patře. Běžte ke schodům a prostřílejte si cestu nahoru. Tam uslyšíte německého vojáka podávat vysílačkou hlášení o posledních událostech. Zastřelte ho a potom zničte vysílačku (střelte do tmavé krabice s barevnými tlačítky). Pokud se vysílačka rozpadne, byli jste úspěšní.

Po zničení vysílačky musíte najít krabici s kouřovými granáty. Běžte z místnosti s vysílačkou do chodby nalevo od schodů. Uvidíte německého vojáka, který se šikovně kryje za deskou stolu. Zastřelte ho a dejte si pozor na jeho soukmenovce. V další místnosti uvidíte žebřík vedoucí do vyššího patra. Vylezte po něm a zastřelte vojáka povalujícího se ve dveřích. Pokračujte dál, až uvidíte další žebřík. U něj už budou vaši protivníci o něco chytřejší a hodí vám na přivítanou granát. Schovejte se a po jeho explozi běžte dál. Dojdete do malého skladiště, kde vás čeká další přestřelka. Po jeho vyčištění jděte do tunelu, který je vykopán v jedné z jeho stěn. Kousek za vchodem do něj najdete u levé stěny hledané kouřové granáty.

Nyní vás čeká umlčení střelců v obou bunkrech ostřelujících pláž. Pokračujte dál tunelem a napumpujte cestou nějaké olovo do Němců kryjících se za podpěrami. Až dojdete do většího skladiště, otočte se kousek za vchodem doleva a skrčte se. Mezerou mezi bednami uvidíte dva sedící vojáky, kteří se opírají o barel. Střelte do něj a máte o dva problémy méně. Jděte dál a postřílejte všechny Němce v tomto patře. Potom najděte žebřík, po kterém vylezete na úroveň střílen. Zastřelte vojáka u rádia a pak otevřete dveře, které vedou do hlavní střílny bunkru. Postřílejte všechny vojáky (naštěstí sledují pláž) a počkejte, až vaši spolubojovníci vyčistí protější bunkr. Tím jste splnili předposlední úkol první mise.

Vaším posledním úkolem bude označit střílnu kouřovým granátem. Chvilku počkejte a uprostřed střílny se objeví červená krychle označující místo pro kouřový granát. Běžte k ní a zmáčkněte ⊗. Po položení granátu běžte rychle zpět do vnitřní části bunkru a za dveřmi běžte směrem doleva. Otevřete dveře ven a doběhněte k vojákovi, který vám podává pomocnou ruku. Tím pro vás vylodění v Normandii končí.

2. MISE: A STORM IN THE PORT

1. Seaside Stowaway

- Seberte důležité dokumenty.
- Použijte kulomet na kostelní věži.
- Najděte rozvrh tankování ponorky.
- Zničte zeď vedoucí k dokům.
- Najděte zakotvenou ponorku.
- Schovejte se v otevřené bedně.

Začínáte na malé mýtince a před vámi leží několik beden. Běžte k nim a otevřete malou bílou krabičku, ve které jsou schovány důležité papíry. Po jejich sebrání pokračujte úzkou pěšinkou na silnici, kde před vámi kolem projede džíp pronásledovaný letadlem. Běžte po silnici směrem doleva a použijte kulomet upevněný na zničeném džípu. Postřílejte Němce útočící zprava i zleva. Potom pro-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Zaměřování
Směrové šipky nahoru a dolů » Přibližování a oddalování při použití optiky
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Další zbraň
Čtvereček » Předchozí zbraň
Trojúhelník » Skok
L1 » Citlivější míření
L2 » Skrčení
R1 » Střelba
R2 » Nabíjení
R3 » Úder pažbou
START » Pauza
SELECT » Pomocné rady

hlédněte obě místnosti, ze kterých Němci vybíhali. Najdete zde munici a nějaké to zdraví. Po jejich prohledání pokračujte dál ulicí a cestou spolupracujte s ostatními vojáky. Na konci ulice běžte do postranní uličky vlevo a projděte zničeným domem na jeho zadní dvorek. Tam najdete v levé stěně malou díru, kterou se musíte proplížit. Na druhé straně se dostanete do ulice vedoucí na most. Za mostem je ovšem tank, který brání vaší jednotce v postupu. Vezměte si do ruky granát a pusťte se do něj. Po několika dobře mířených hodech tank exploduje a cesta vpřed je volná. Prohledejte druhou stranu řeky a postřílejte Němce, na které zde narazíte. Posbírejte zásoby, které zde najdete, a pokračujte ulicí do trosek kostela, který vidíte přímo před sebou. Proběhněte kolem mrtvého spojaře s vysílačkou a zatočte doleva. Uvidíte dlouhý žebřík, po kterém musíte vylézt na kostelní věž, kde najdete opuštěný německý kulomet. Postavte se za něj a postřílejte německé vojáky, kteří se objeví na ulici pod vámi.

Po odražení jejich útoku seběhněte na ulici a vyčistěte prostor nalevo od kostela. Potom se vydejte na druhou stranu a jděte až na konec ulice. Odtud vede další cesta domem, který najdete na levé straně ulice. Jeho konec je uzavřen několika stlučenými trámy. Postřílejte Němce, které vidíte na druhé straně, a potom jděte k levé stěně, ve které najdete u země malý otvor. Propližte se na druhou stranu a posbírejte na malém náměstíčku munici, která se povaluje všude kolem. Cesta dál vede uličkou směrem na

sever. Přímo proti ústí této uličky uvidíte zničený dům, kterým vede cesta dál. Skrčte se a propližte se úzkým prostorem a dostanete se do místnosti, kde probíhá výslech amerického vojáka. Zastřelte vyslýchajícího německého důstojníka a seberte papír, který visí na stěně vedle dveří na ulici.

Vyběhněte na ulici a pomožte svým spolubojovníkům s likvidací několika německých vojáků. Po vyčištění ulice najděte malý dvorek za kamennou zdí, ve kterém stojí několik barelů. Střelte do červeného barelu a ten svou explozí prorazí zeď, u které stojí. Na druhé straně dojdete na malé prostranství, za kterého vedou dvě cesty. Dejte se cestou doprava a zastřelte německého vojáka u kulometu. Běžte ke kulometu a postřílejte několik Němců na cestě před vámi. Jděte cestou až k nákladnímu autu, za kterým vidíte hromadu beden. Doběhněte k velké otevřené bedně a první část této mise máte za sebou.

2. Special Cargo

- Poškoďte motor.
- Položte nálož k zadnímu torpédometu.
- Zničte vysílačku.
- Položte nálož k přednímu torpédometu.
- Najděte kódovou knihu.
- Utečte po žebříku z ponorky.

Druhá část mise je velmi krátká. Celá se totiž odehrává na palubě německé ponorky. Začínáte v bedně, do které jste vlezli na konci předchozí části mise. Otevřete ji a zastřelte námořníka před vámi. Prostřílejte si cestu ponorkou až k červeně osvětlené místnosti, kde vám bude cestu dál blokovat proud páry. Na pravé stěně je ovšem velký červený ventil, kterým páru zastavíte. Dejte si při tom pozor na námořníky na druhém konci chodby, kteří vám budou znepříjemňovat život. Cestu dál ovšem blokuje další unikající pára. Skrčte se a podlezte pod proudem páry vlevo. Tam najdete zbylé dva ventily, kterými zastavíte zbylé dva proudy páry. Potom už vám nic nebrání v cestě do strojovny. Postřílejte všechny námořníky a rozbijte bednu napravo od dveří. Najdete v ní lékárničku. Potom běžte k motoru a umístěte na označeném místě časovanou bombu. Po jejím umístění rychle utečte do vedlejšího oddělení a počkejte na explozi.

Po zničení motoru se do strojovny vraťte a prolezte dál dírou, která vznikla po explozi. Dostanete se do prostoru u zadních torpédometů. Zastřelte oba námořníky a umístěte na torpédo vlevo bombu (nemusíte utíkat, protože bomba neexploduje). Po jejím umístění pokračujte dál. Po likvidaci pěti námořníků v následující místnosti se dostanete do oddělení se žebříkem a dvěma dalšími námořníky. Zapamatujte si umístění žebříku, po kterém budete z ponorky utíkat.

V další místnosti zastřelte radistu a výstřelem zničte rádio (opět zničte tmavou krabici s barevnými tlačítky). Pokračujte ponorkou směrem k přídi, až se dostanete k příďovým torpédometům. Tam postřílejte opět všechny pracující námořníky a na označeném místě umístěte poslední bombu. Potom rozbijte poslední bednu u pravé stěny a vraťte se do vedlejšího oddělení, kde jsou lůžka důstojníků. Tam se objeví námořník, kterého musíte samozřejmě zastřelit. Jděte do malé místnosti za ním a zde v malé skříňce najdete hledanou knihu kódů (musíte skříňku otevřít). Po jejím sebrání běžte k únikovému žebříku a opusťte ponorku.

3. Eye of the Storm

- Najděte kufřík se zbraněmi.
- Najděte střešní okno vedoucí do uzavřené části doků.
- Zničte všechny čtyři nákladní vozy.
- Získejte plány rozmístění ponorek.
- Infiltrujte ponorkové doky.

Předposlední část druhé mise se odehrává v přístavu. Začínáte u mola, kde zakotvila vámi poškozená ponorka. Pohybujte se podél zdi a neustále se rozhlížejte, protože všude kolem je spousta německých vojáků (co nejdříve se zbavte vojáka na strážní věži). Využívejte krytí za bednami. Vaším prvním cílem bude požární schodiště na protější budově (jinam se zatím stejně nedostanete). Vyběhněte po něm a vylezte po žebříku na střechu. Tam zastřelte dalšího vojáka a přeběhněte po můstku na druhou střechu. Tam uvidíte vpravo velký světlý kufřík, ve kterém najdete pušku a několik časovaných náloží. Běžte na kraj střechy a postřílejte všechny vojáky v dohledu. Je jich kolem docela dost a zbavit se jich na větší vzdálenost je to nejrozumnější, co můžete udělat. Hlavně si dejte pozor na námořníky na zakotvené bitevní lodi.

Po vyčištění okolí slezte ze střechy zpět na schodiště a pokračujte dál po nábřeží. Tam vás čeká tuhý

ZBRANĚ

PISTOLE

Colt .45	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**
Zbraň pro případ nouze. Pokud přijde její čas, mířte na hlavu.		
Walther P38	**Přesnost 3**	**Účinnost 9**
Stejně jako ostatní pistole, i tato je zbraní spíše pro parádu. Její výhodou je dostatek munice, která zůstává po důstojnících.		
Webley & Scott	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**
Tato pistole s tlumičem se hodí pro situace, kdy se nechcete prozradit. Dá se použít i na větší vzdálenost.		

PUŠKY

M1 Garand	**Přesnost 2**	**Účinnost 12**
Puška s velmi dobrou přesností. Zpočátku ji zřejmě často využijete při střelbě na větší vzdálenost. Bohužel ji není možné dobíjet.		
Springfiel '03	**Přesnost 1**	**Účinnost 16**
Vaše první odstřelovačka. Její účinnost i přesnost jsou na velmi dobré úrovni. Bohužel se extrémně pomalu nabíjí.		
Gewehr 43	**Přesnost 1**	**Účinnost 16**
Jednoznačně nejlepší puška ve hře. Díky poloautomatickému mechanismu má proti svému americkému protějšku výraznou výhodu při době nabíjení.		

AUTOMATICKÉ ZBRANĚ

Thompson	**Přesnost 3**	**Účinnost 6**
Tuto zbraň máte v některých misích v základní výzbroji. Munici pro ní ovšem najdete vzácně, takže si jí moc neužijete.		
MP40	**Přesnost 3**	**Účinnost 6**
S tímto samopalem strávíte zřejmě značnou část hry. Kromě posledních misí jde totiž často o základní zbraň německých jednotek.		
Sturmgewehr 44	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**
Jde o útočnou pušku, která je rozhodně jednou z nejlepších zbraní ve hře. Její hlavní výhodou je velký zásobník a slušný účinek v cíli.		
BAR	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**
Podpůrná zbraň, která dokáže také pěkně pozlobit. Oproti STG 44 má nevýhodu pouze v menším zásobníku.		

souboj s několika přibíhajícími vojáky. Zvláštní pozor si dávejte na bitevní loď, která má na přídi nebezpečný kulomet (snažte se zastřelit námořníky, ještě než k němu doběhnou). Pokračujte až na konec nábřeží, kde najdete nějaké lékárničky (rozbijte bednu). Potom se o kousek vraťte a běžte do uličky mezi velkými skladišti. Prostřílejte si cestu až ke schodišti, kolem kterého je další větší skupina vojáků. Vlevo před schodištěm najdete několik beden, ve kterých je nějaké to zdraví.

Seběhněte po schodech a běžte až k rohu skladiště. Vezměte si do ruky odstřelovačku a vykloňte se zpoza rohu. Uvidíte další vojáky, kteří ovšem proti odstřelovačce na takovou vzdálenost nebudou mít ani tu nejmenší šanci. Pokračujte dál a po chvilce se dostanete opět na další nábřeží. Opět je všude kolem spousta vojáků, takže si dávejte pozor. Neustále se rozhlížejte a sledujte, odkud přichází střelba. Nebezpeční jsou vojáci na ponorce, která kotví v přístavu. Běžte po nábřeží k nízkým obytným domkům. Do posledního z nich se dá vejít. Najdete v něm nějaké zdraví a munici. Vraťte se na místo, kudy jste se na nábřeží dostali. Obejděte vlak, který zde stojí, a dostanete se k žebříku, který vede na střechu skladiště.

Vylezte po žebříku na střechu a prostřílejte si cestu až k poklopu, kterým se dostanete dovnitř skladiště. Zde vás čeká několik otravných Němců a jejich přisluhovačů. Při jejich likvidaci můžete využít plynových bomb, kterých je ve skladišti spousta. Po jejich likvidaci prohledejte skladiště, protože zde najdete pár zajímavých věcí (komu by se nehodila nějaká ta lékárnička?). Potom vyjděte malými dveřmi ze skladiště a užijte si další přestřelku mezi bednami zakrytými maskovací sítí. Touto uličkou se dostanete ke komplexu skladišť. Prolezte jejich okolí, protože je zde poschovávána munice a další zdraví.

Konečně se dostáváte ke konci vašeho úkolu. Nejděte skladiště, před kterým parkují tři nákladní auta. Postřílejte Němce kolem a položte na auta časované nálože, které je zničí. Potom vejděte otevřenými vraty do skladiště a vypněte ten otravný alarm. Chodbou uvnitř skladiště se dostanete do kanceláře, ve které najdete na stole hledaný seznam. Po jeho sebrání se vraťte na parkoviště před skladem, kam přijelo poslední nákladní auto. Postřílejte poslední vlnu útočících vojáků a vyhoďte poslední auto do vzduchu. Po jeho explozi se na něj skácí konstrukce, po které můžete vylézt na střechu. Na druhé straně z ní opět seskočte a čeká vás poslední část této dlouhé mise.

4. A Chance Meeting

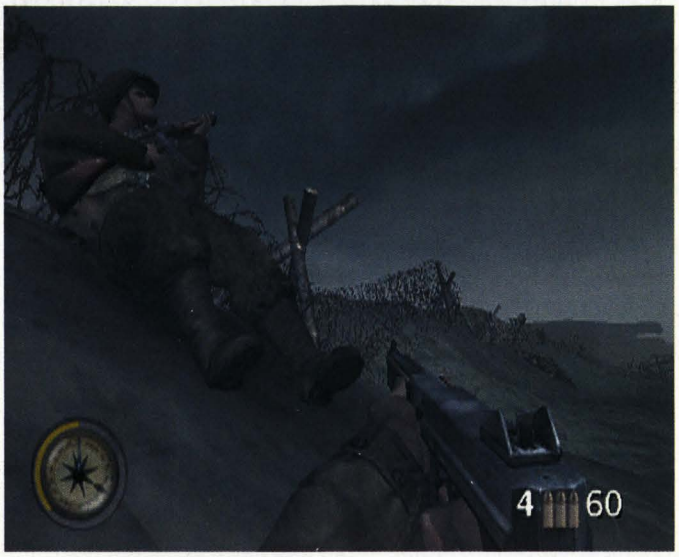
- Zničte šest ponorkových motorů.
- Získejte plány motoru.
- Najděte cestu do ponorkového bunkru.
- Zničte obě ponorky.
- Zničte nádrže s naftou.
- Utečte bránou z doků.

V poslední části vás čeká tvrdá akce v docích. Začínáte v uličce, do které jste seskočili ze střechy na konci předchozí části. Nejprve projděte bezprostřední okolí budovy za vámi. Najdete zde nějakou munici a lékárničku. Potom se vydejte dlouhou uličkou, na jejímž druhém konci vidíte nákladní vlak. Postřílejte vojáky v jeho okolí a najděte páku, která je za ním. Zatáhněte za ni a poslední vagón s kulometem upevněným na bedně o něco popojede. Běžte na jeho levou stranu a přes bednu, která stojí vedle něj, vyskočte nahoru a chopte se kulometu. Díky němu velmi snadno odrazíte nepříliš početný německý útok.

Po jejich likvidaci běžte do otevřených vrat a postřílejte zbylé vojáky a námořníky. Dejte si pozor na střelce, kteří jsou dobře postavení na okolních střechách (vlevo). Pořádně se porozhlédněte po velkém prostoru, ve kterém se právě nacházíte. V některých bednách jsou lékárničky a všude kolem se povaluje větší množství tolik potřebné munice.

Pokračujte dále směrem k dokům vlevo. Proběhnete několika uličkami (nemůžete zabloudit), až se dostanete ke skladu s otevřenými dveřmi. Postřílejte několik ozbrojených pracovníků uvnitř a jako obvykle ho nejprve pečlivě prohledejte. Potom jděte dál dveřmi, které vedou směrem do doků, které ukrývají obě ponorky. Chodbou se dostanete do velké místnosti, ve které se pracuje na šesti ponorkových motorech. Na třech z nich vidíte červené označení cíle pro časované nálože. Běžte až k zadnímu páru motorů a položte postupně všechny tři nálože. Od nastavených náloží musíte co nejrychleji utéct, protože by vás mohly velmi snadno zabít.

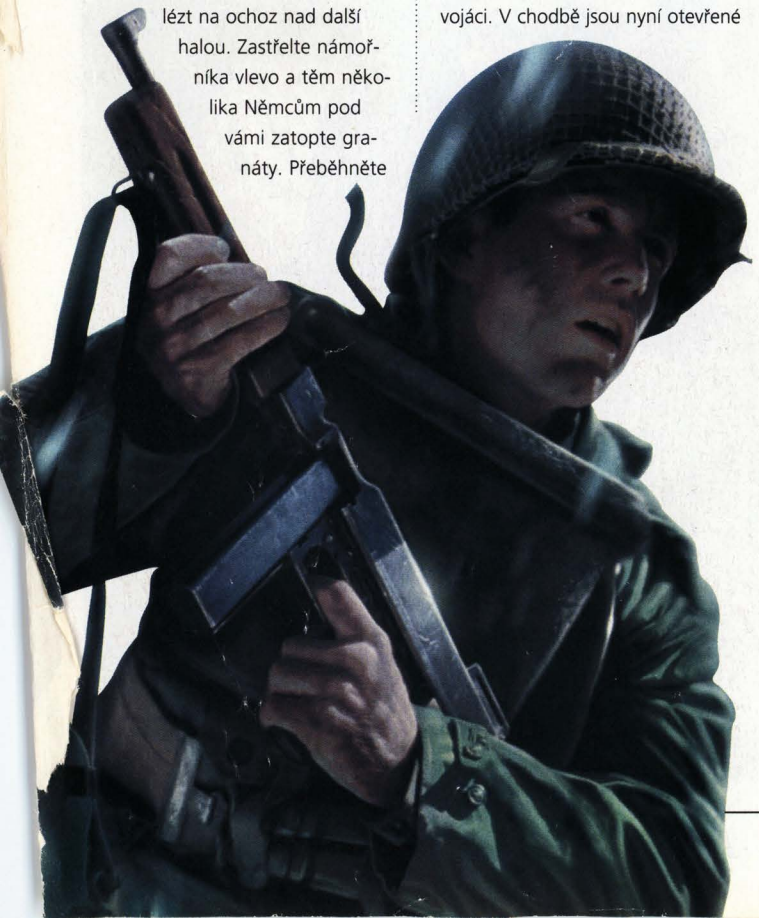
Po rozbití beden v rohu (je zde lékárnička a nějaká munice) pokračujte dál, až se dostanete do místnosti, ve které narazíte na vědce u stolu. Na něm se povalují plány motoru, jejichž získání je jedním z cílů mise. Po jejich sebrání jděte dál, až se dostanete do montážní haly, ve které je část trupu ponorky. V rozsáhlejší přestřelce dostaňte všechny dělníky a námořníky. Potom vylezte po žebřících na trup ponorky a doplňte si munici, jejíž zásoby se



vám zřejmě tenčí (zkuste víc používat granáty). Vaše další cesta by měla vést po schodech do kontrolní místnosti, ve které je další zdraví a munice.

Dál pokračujte větrací šachtou, do které se dostanete z malé místnosti mezi halou a schody do kontrolní místnosti. Rozbijte mříž a skrčte se. Po vstupu do šachty vás čeká animace, ve které uvidíte vysoké německé důstojníky kontrolující práce na miniponorkách. Pokračujte šachtou až ke vzdálenější mříži, kterou můžete rozbít a vylézt na ochoz nad další halou. Zastřelte námořníka vlevo a těm několika Němcům pod vámi zatopte granáty. Přeběhněte po ochozu na druhou stranu haly a pokračujte dlouhou chodbou dál. Na jejím konci zahněte doleva a dostanete se do malé místnosti, ve které je alarm a velký ovládací pult. Zastřelte důstojníka a vědce. Pokud se jim povedlo spustit alarm, tak ho vypněte. Pak jděte k ovládacímu pultu a zatáhněte za páku v jeho levé části. V doku pod vámi se rozjede velký jeřáb s torpédem, které svým pádem zničí první ponorku.

Po zničení ponorky se vraťte do úzké chodby, ve které se objeví noví vojáci. V chodbě jsou nyní otevřené



dveře, které vedou do doku se zničenou ponorkou. Postřílejte zbývající Němce a držte se levé stěny. V zadní části doku uvidíte schodiště, po kterém se dostanete do chodby vedoucí ke druhé ponorce. Zůstaňte na ochozu nad ponorkou a z bezpečné vzdálenosti postřílejte námořníky svou odstřelovačkou. Až bude dole bezpečno, můžete slézt po žebříku a běžet k můstku, který vede na přední část ponorky. Jděte k dělu na přídi a použijte ho. Otevřou se vrata napravo od vás a vy si můžete užívat svou palebnou převahu (nenechte vojáky, aby vás oběhli). Otevřenými vraty musíte zničit velké nádrže s naftou. Nyní už zbývá pouze zničit tuto ponorku. Oběhněte ji na druhou stranu a po můstku na druhé straně se dostanete k torpédům na palubě. Položte k nim časovanou nálož a vyběhněte vraty, ze kterých vedli Němci svůj poslední útok. Zde běžte k vratům vlevo a druhá mise je za vámi.

3. MISE: NEEDLE IN A HEYSTACK

1. Rough Landing

- Ochraňte desátníka Barnese, který musí zničit všech pět tanků.
- Najděte kanystr s kerosenem.
- Vyprovokujte Němce u brány do města zapálením sena.

Děj hry se přesunuje mezi holandské větrné mlýny. Přímo vedle vás přistál také desátník Barnes, kterého budete muset celou první část této mise chránit. Pro splnění mise je totiž nepostradatelný a bohužel má sebevražedné útočné choutky. Bez váhání se rozeběhněte po cestě před vámi. Narazíte na větší skupinku vojáků, kterou musíte samozřejmě co nejrychleji zlikvidovat. Po několika stech metrech dorazíte k prv-

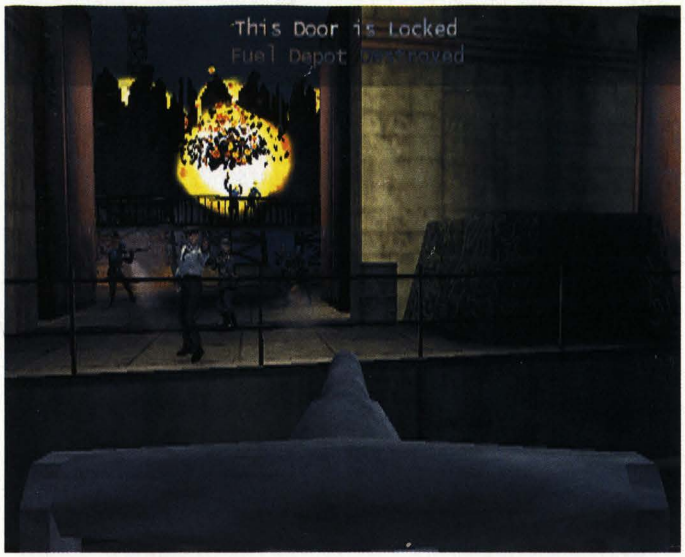
nímu tanku, který vám může velmi znepříjemnit život. Dejte si pozor na natočení jeho věže. Pokud mu dáte šanci vystřelit na vás z děla, může vás to stát život. Také nesmíte zapomínat na kulomet, který ale naštěstí pokrývá pouze úzký prostor přímo před tankem. Postřílejte vojáky kolem tanku a Barnes ho přiběhne zničit časovanou náloží.

Po zlikvidování prvního tanku pokračujte dál po cestě. V chatrném přístřešku za mostem se skrývá další voják, který bude se svou zbraní vítaným pomocníkem. Dál pokračujte po cestě k další skupince domků, u kterých narazíte na druhý tank. Stejně jako u prvního si dejte pozor na jeho dělo a vyčistěte okolí od německých vojáků.

Po zničení tanku pokračujte do další vesničky, kterou ohrožuje svou palbou tank šikovně postavený za mostem. Naštěstí je možné jej obejít. Napravo od mostu s tankem je totiž další krytý most, přes který se dostanete na druhý břeh. Za tímto můstkem je několik Němců kolem velkého ohně. Postřílejte je a u ohně seberte kanystr s kerosenem. Potom pokračujte podél říčky a dostanete se do zad otravného tanku, který už nyní nebude problém zničit.

Dál pokračujte opět po hlavní cestě, která vás dovede na velké prostranství s několika domy. Zde narazíte na silný odpor. Díky odstřelovačce to naštěstí nebude neřešitelný problém. Po zničení tanku schovaného ve velké stodole běžte k větrnému mlýnu, na kterém je skryt poslední Němec. Potom vylezte po provazovém žebříku na ochoz větrného mlýnu. Díky tomu se zezadu přihrne skupinka Němců, která by vám chyběla při hodnocení.

Opět se vraťte na cestu a pokračujte k dalším domům, kde vás čeká asi největší skupina nepřátelských vojáků. Domy jsou navíc pod palbou tanku, který stojí na druhém



břehu. Stačí ovšem doběhnout k raketometu mezi domy a použít ho. Rakety jsou namířeny přímo na tank a ten bude první salvou bez problémů zničen. Jako obvykle vyčistěte okolí od zbylých vojáků a dál pokračujte stezkou, která začíná za dvěma domky.

Čeká vás poslední velké prostranství, které je tentokrát pod minometnou palbou. Snažte se co nejrychleji doběhnout na druhou stranu, kde stojí poslední tank. Po likvidaci odporu v jeho okolí přiběhne Barnes a zničí ho. Nyní už zbývá pouze cesta k bráně do města, kde budete muset vyprovokovat Němce, kteří potom bránu sami otevřou. Docílíte toho pomocí kerosenu, který s sebou nesete. Běžte k senu u větrného mlýnu a zmáčkněte ⊗. Seno začne hořet a Němci po chvilce spustí poplach. Počkejte si na ně u brány, která se otevře. Postřílejte vyběhnuvší vojáky a projděte bránou.

2. The Golden Lion

- Najděte nářadí na sabotování motorů.
- Poškoďte všechna čtyři auta na dvorku.
- Setkejte se s odbojářem v jeho garáži.
- Získejte důstojnickou uniformu.
- Promluvte si s odbojářem v hospodě U zlatého lva.

Začínáte v úzké uličce kousek od silnice. Rozbíjejte bedny kolem a přilákáte na sebe pozornost nepřátel. Přiběhne větší počet německých vojáků, které bude zřejmě nejsnazší pozabíjet pomocí granátů. Také můžete využít kulomet, který je kousek na jih od vás. Po vyčištění okolí si zaběhněte k městské bráně na jih pro zdraví a munici. Potom se vraťte do uličky, kde jste začínali, a ujistěte se, že jsou skutečně všichni Němci v okolí mrtví.

Dále pokračujte ke kanálu, který je zhruba na sever od vás. Kolem něj bude také docela dost vojáků, takže se rozhodně nudit nebudete. Po vyčištění okolí kanálu přejděte přes most a po druhém břehu pokračujte směrem doleva. Dojdete k velkým dřevěným vratům, před kterými je cedule s nakresleným nákladním autem. Napravo od vrat je průchod dovnitř. Dostali jste se na dvorek, kde parkuje několik aut. Váš příchod ovšem pravděpodobně nezůstane nepovšimnut a jeden z vojáků zapne alarm. Postřílejte vojáky kolem aut a počkejte si na větší počet vojáků, kteří přiběhnou směrem od kanálu (pozor na střelce na střechách).

Až se vám povede zlikvidovat posledního vojáka, vraťte se na dvorek s auty. V oddělené části dvorku

najdete na stole skříňku, kterou musíte otevřít a vzít si z ní nářadí, kterým budete v této části mise zneškodňovat auta. V prostoru této opravny jsou celkem čtyři auta, která budete muset „upravit". U osobních aut stačí otevřít kryt motoru a přestřihnout kabely. Před nákladním autem se musíte skrčit a vypustit mu olej.

Po znehybnění německého vozového parku se vraťte na nábřeží kanálu a podél něj běžte až k zábraně na druhé straně. Tam vejděte do uličky vlevo a vpravo uvidíte dveře vedoucí do uličky mezi dvorky. Tou dojdete až k šedým dveřím, za kterými na vás čeká holandský odbojář ve svém náklaďáku. Před odjezdem ovšem budete muset vyčistit náměstí před garáží. Kromě vojáků pobíhajících po náměstí je zde rozmístěno také několik odstřelovačů na okolních střechách. Není sice lehké je najít, ale pozorováním jejich střel by se vám to mělo povést. Po zlikvidování všech Němců se pusťte do znehybňování vozů, které na náměstí stojí. Potom už zbývá pouze zničit alarm (udeřte do něj pažbou) a můžete se vrátit k odbojářově náklaďáku.

Naskočte do něj a čeká vás jízda na další náměstí. Cestou můžete zabít německé hlídky pomocí granátů (za jízdy se velmi špatně míří). Na dalším náměstí vás čeká prakticky to samé. Zlikvidujte všechny Němce kolem (opět si užijte s velmi dobře umístěnými odstřelovači), zničte úderem alarm a sabotujte zaparkovaná auta. Potom se vraťte ke svému náklaďáku a naskočte na něj.

Po další jízdě úzkými uličkami spícího města se dostanete do parku, kde vám blokuje další cestu dřevěná brána se závorou na druhé straně. Čeká vás zatím nejkrutější boj, protože Němci budou všude kolem vás. Naštěstí tentokrát nebude tak těžké najít všechny odstřelovače na okolních střechách. Po úspěšném dokončení další střelecké vložky dojděte k závoře na vratech a odstraňte ji. Opět se vraťte k náklaďáku a naskočte.

Obětavý odbojář vás doveze na poslední náměstí. Základní postup je stejný jako na obou předešlých náměstích. Po zničení německého odporu zničte alarm a znehybněte zaparkovaná auta (nezapomeňte na nákladní vůz). Potom si vylezte na korbu nákladního vozu s prádlem a seberte německou uniformu, která leží na levé lavici. Po jejím získání se vraťte k odbojáři a čeká vás poslední kousek cesty.

Po zničení vašeho vozu se rychle zbavte vojáků před vámi a potom se otočte doleva. Tam je voják s raketometem, který vám může pořádně pocuchat fazónu. Postřílejte ně-

kolik přibíhajících vojáků a pokračujte podél kanálu. Přejděte přes most a po chvilce dojdete k hospodě U zlatého lva. Oblečte si uniformu a vejděte dovnitř. Tam zaťukejte na rameno pianistovi. Ten zahraje píseň, díky které poodejdou vojáci, kteří blokovali schodiště vedoucí do prvního patra. Vyběhněte po schodech na terasu a schoďte ze zábradlí všechny tři půllitry s pivem. Němečtí vojáci se mezi sebou poperou a vy si můžete nepozorovaně promluvit s vrchním, který neustále utírá nejvzdálenější stůl. Ten vám nakonec otevře dveře vedoucí k nákladáku, u kterého druhá část této mise končí.

3. Operation Repunzel

- Najděte klíče od kuchyně.
- Najděte mapu, která je schovaná za jedním z obrazů.
- Zničte hodiny, ve kterých jsou schovány důležité dokumenty.
- Získejte klíče od Gerritovy cely.
- Zachraňte Gerrita.
- Utečte v německém voze.

Poslední část začínáte v přestrojení před venkovským sídlem za městem. Pokud chcete získat zlatou hvězdu, musíte se prozradit ještě před domem, jinak vám budou strážní na zahradě chybět. Po jejich likvidaci vejděte do sídla bočními dveřmi na levé straně. V první místnosti seberte brokovnici, která leží na bednách v rohu a běžte dlouhou chodbou až k točitému schodišti (pozor na Němce v bočních místnostech). Vyběhněte po schodech nahoru, zastřelte vojáky a v zadní místnosti seberte na stěně klíče od kuchyně. Seběhněte zpět do přízemí a odemkněte si šedé dveře, které vedou do spíže.

Dostanete se do chodby, která vede do kuchyně. Ještě před vstupem do ní ale proběhněte celou chodbu, protože vzadu kromě několika vojáků najdete také lékárničky. Pokračujte do kuchyně, kde si snadno poradíte s šéfkuchařem i jeho pomocníky. Proběhněte kuchyni a prostřílejte si cestu oběma velkými sály. Je zde docela dost vojáků a použití granátů tedy není na škodu. Ve druhém sálu nezapomeňte na brokovnici, která leží za barem (přinejmenším kvůli munici).

Teď vás čeká tuhá přestřelka. Vyjděte malými dveřmi v rohu haly na malou zahradu, kde na vás bude na ochozu čekat početná stráž. Nejjednodušší zřejmě bude vyběhnout po schodech na ochoz a pokropit je, když jsou v zákrytu. Opět se velmi hodí dobře umístěný granát. Pokračujte po ochozu do prvního patra, kde se dostanete otevřenými dveřmi do obrovského sálu. Seběhněte po schodech dolů a běžte k pódiu, za kterým stojí opilý voják. Zastřelte ho a na bedně vedle něj seberte útočnou pušku, která se bude velmi hodit.

Opět vyběhněte do horního patra sálu a po ochozu přejděte na druhou stranu. Tam odklopte osvětlený obraz s plachetnicí, za kterým se skrývá hledaná mapa. Po jejím sebrání pokračujte dál přes malé místnosti plné hodin. Ve třetí místnosti vyběhněte po schodech do velké knihovny, kde narazíte na další větší skupinku vojáků. Z knihovny se dostanete do chodby, ze které vedou dvoje další dveře. Nejprve běžte k těm vzdálenějším a postřílejte odpočívající důstojníky. Rozbijte kukačky u biliárového stolu a seberte dokumenty, které z nich vypadnou.

Po nalezení dokumentů se vraťte ke dveřím do vedlejší místnosti. Postřílejte důstojníky v županech a otevřete dveře do sauny. Tam jsou další dva důstojníci. Potom jděte k ovládacímu panelu sauny (uvnitř) a použijte ho. Vedle panelu se otevře malý tajný průchod, kterým se musíte protáhnout. Vyběhněte po úzkém točitém schodišti a dostanete se do místnosti, ve které sedí odborářka u vysílačky. Doplňte si munici i zdraví a pokračujte po dalším schodišti nahoru. Na konci schodiště otevřete tajné dveře a dostáváte se do obytné části sídla.

Nejprve vyjděte dveřmi pokoje na chodbu a postřílejte vojáky, kteří ji stráží. Potom se vraťte zpět do pokoje a odsuňte knihovnu vedle vchodu na tajné schodiště. Dostanete se do chodby vykládané dřevem, ze které vede několik dveří. V jednotlivých pokojích najdete nějakou munici a zdraví. V pokoji na úplném konci chodby vás přivítá velmi nepříjemná palba. Opět přichází ke slovu granát, který vše vyřeší (dvěma také nic nezkazíte). Po zabití všech vojáků v pokoji by měl po jednom z nich zůstat na zemi klíč od místnosti s vězněným Gerritem. Nejprve ale pokračujte po schodech až na střechu a na zahradě postřílejte všechny Němce. Je jich tam docela dost a nejsou zrovna přívětiví. Také nezapomeňte na dva střelce na věži.

Po vyčištění cesty se vraťte do místnosti s paravánem, kde proběhla předchozí nepříjemná přestřelka. Odemkněte dveře, za kterými sedí zoufalý Gerrit. Běžte k němu a on vás bude následovat na střechu. Svou pomalou chůzí dojde až k zábradlí na konci balkónu. Strčte do něj a on spadne do vozu se senem. Stoupněte si hezky doprostřed balkónu a skočte přímo do sena (pokud se netrefíte, tak to určitě nepřežijete). Seskočte směrem k osobnímu vozu a třetí mise je za vámi.

4. MISE: SEVERAL BRIDGES TOO FAR

1. Nijmegen Bridge

- Zneškodněte osm nálož pod mostem.
- Zničte protiletadlové čtyřče.
- Ukradněte nákladní vůz se zásobami.

Již v první části této mise jistě pochopíte, že začíná řádně přituhovat. Začínáte u jednoho konce dálničního mostu a musíte se dostat na druhý. Úkol je to ovšem mnohem těžší, než by se zdálo. První dva vo-

jáky nad schody, u kterých začínáte, dostanete velmi snadno. Nalevo od schodiště seberte životně důležitou odstřelovačku a s její pomocí zabijte další dva vojáky na protějším chodníku. Popojděte o něco dál a postřílejte vojáky v okolí kulometného hnízda. Dejte si ale pozor na kulomet, který by vás mohl pořádně potrápit. Potom běžte a chopte se kulometu osobně. Ze schodů přímo před hlavní kulometu vyběhne několik vojáků, kteří pro vás budou lahůdkou.

Dál pokračujte po schodech, odkud před chvilkou vojáci vyběhli. Dostanete se na můstek pro údržbu pod mostem. Zastřelte oba vojáky, kteří něco kutí, a deaktivujte obě bomby pod mostem. Potom běžte dál směrem ke druhému břehu a postřílejte vojáky na konstrukci nad můstkem. U jeho druhého konce deaktivujte další dvě bomby.

Nyní jste se dostali ke schodišti, které vede opět nahoru na most. Nahoře je bohužel několik vojáků, kteří jsou připraveni vás potrápit. Pokuste se co nejrychleji přeběhnout ke kulometu, pomocí kterého si s nimi snadno poradíte. Ve strážní budce najdete lékárničku, která vám jistě přijde vhod. Ale neradujte se. Čeká vás bezpochyby nejtěžší úsek mostu. Před vámi je totiž mostní oblouk, na kterém je spousta dobře schovaných odstřelovačů, kteří vám řádně zatopí. Na silnici pod nimi je pro změnu několik kulometných hnízd a spousta vojáků, kteří se kulometů ochotně chopí. Rozhodně si vezměte do ruky odstřelovačku a pomalu postupujte vpřed. Neustále kontrolujte mostní oblouk a pokuste se dostat odstřelovače z co největší vzdálenosti.

Uprostřed oblouku je na pravé straně žebřík, který vede na vrchol oblouku. Vylezte po něm a zlikvidujte všechny odstřelovače, kteří přežili vaše útoky zespodu. Najdete zde také lékárničku a nějakou tu munici, která přichází právě vhod. Potom slezte dolů a po silnici dojděte až k dalšímu silničnímu zátarasu. Po zlikvidování posledního odporu běžte ke kulometu nejblíže zátarasu a počkejte si na útočící Němce, kteří opět vyběhnou ze schodiště přímo před kulometem. Nalevo od schodiště najdete lékárničku.

Cesta dál vede opět po schodišti dolů, kde vás čeká úplně stejný můstek jako na druhé straně mostu. Postřílejte všechny otravné Němce a zneškodněte zbývající čtyři nastražené nálože. Na druhé straně samozřejmě vyběhněte zpět nahoru a stejně po absolvování předchozího můstku se pokuste dostat co nejrychleji ke kulometu, kterým zlikvidujete silnou posádku tohoto konce mostu.

Pokračujte směrem na břeh a zlikvidujte přicházející tříčlennou hlídku. Na konci mostu jděte po silnici, která vede směrem doprava. Na další křižovatce si po krátkém oddechu zase zastřílíte. Zatočte doleva a po chvilce dojdete k protiletadlovému čtyřčeti, které je vaším dalším cílem. Do bunkru pod ním se dostanete malými dvířky, u kterých vás přivítají dva vojáci. Prostřílejte se až k dělu a zapalte kus látky, která čouhá z barelu vedle něj. Utečte a exploze dělo nenávratně zničí. Potom stačí najít schody vedoucí dolů a zastřelit poslední dva vojáky. Doběhněte k autu a první část mise je za vámi.

2. Yard by Yard

- Zničte německé opěrné body a uvolněte tak cestu nákladnímu autu se zásobami.
- Zničte vysílačku.
- Najděte cestu vedoucí do centra Arnhemu.

Jděte do dveří přímo před vámi. Vyběhněte po schodech a zastřelte vojáka u kulometu. Potom běžte ke kulometu a postřílejte vojáky na ulici pod vámi. Nakonec střelte do červené nádoby, která explozí zničí opěrný bod a nákladní vůz se zásobami může projet dál. Běžte ke schodům, které vedou do obchodu pod vámi. Zastřelte vojáky, kteří tam na vás čekají a vezměte si chleba, který leží na pultu. Na podobné bochníky budete v této části mise narážet poměrně často. Po doplnění zdraví vyběhněte dveřmi na ulici.

Pokračujte ulicí až k dřevěným vratům. Před nimi uhněte do uličky vlevo, kterou se dostanete mezi dvorky domů v další ulici. Otevřete vrátka vedoucí na dvorek vpravo a zastřelte oba vojáky, kteří posedávají u ohně. Nyní se připravte na krutou přestřelku uvnitř domu. Vejděte do něj zadními dveřmi a postřílejte všechny vojáky v přízemí. Pokračujte po schodech do prvního patra, kde můžete otevřít světlé dveře napravo. V následující místnosti si všimněte malého dřevěného poklopu v levé stěně. Skrčte se a otevřete poklop. Prolezte na druhou stranu a po otevření druhého poklopu jste ve vedlejším domě. Běžte do místnosti vpravo, kde je kulomet namířený na další německý opěrný bod. Opět postřílejte vojáky a výstřelem do červené nádoby uvolněte cestu pro nákladní auto. Za vámi se objeví dva vojáci, které musíte rychle zabít. Na chodbě nejdřív navštivte koupelnu, kde najdete kromě dalšího vojáka také lékárničku. Potom seběhněte po schodech do přízemí, kde vás čekají další vojáci.

Vyběhněte na dvorek a otevřete vrátka na ulici. Tam uvidíte několik vojáků, které není úplně jednoduché postřílet. Občas navíc hodí granát, takže si dávejte pozor. Potom se vydejte po ulici směrem doleva, dokud neuvidíte kulometné hnízdo za pravým rohem. Zastřelte vojáka za kulometem a počkejte, jestli tam nepřiběhne další. Potom se ulicí vraťte a najděte vchod do uličky vedoucí doleva (předtím se u ní doha-

doval německý voják s civilistou). Tou se dostanete na dvorek dalšího domu, ve kterém musíte vyběhnout do prvního patra. Vběhněte do pokoje vlevo a na chodbě u schodů spadne ze stropu bedna s granáty. Seberte je a prolezte poklopem naproti schodům do vedlejšího domu. Zastřelte vojáka u kulometu a zničte třetí opěrný bod.

Po jeho zničení rychle seběhněte do přízemí. Čeká vás velmi nepříjemný soupeř. Na ulici se totiž objevil tank, který musíte zničit pomocí granátů. Po jeho zničení pokračujte po hlavní ulici až k dalším dřevěným vratům, před kterými opět musíte vběhnout do uličky vlevo. Jako v předchozích případech musíte vyběhnout do prvního patra a prolézt malým poklopem do vedlejšího domu. Zde ovšem tentokrát nenajdete žádný kulomet, takže můžete rovnou pokračovat na dvorek, kde je v koši vedle zdraví deset granátů.

Prostřílejte si cestu až ke kulometu, u kterého německý voják obtěžuje dalšího civilistu. Připravte se na tank, který je ale naštěstí za zdí. Vběhněte do uličky za rohem a postřílejte Němce, na které zde narazíte. Potom jděte do malé uličky vpravo, kde vidíte za zdí tank. Házejte na něj přes zeď granáty, dokud ho nezničíte. Nákladní auto se díky tomu konečně vymotá z části města kontrolované Němci.

Vraťte se do dlouhé uličky, na jejímž konci vidíte velký dům s řadou oken. V nich se budou objevovat střelci, kterých je dobré se včas zbavit. Jděte do prvního dvorku vpravo a přelezte na druhý dvorek po žebříku na bednách. Potom postupně prolezte všechny dvorky, ve kterých narazíte na Němce a lékárničky. Až se dostanete na poslední dvorek vpravo, vejděte do domu a zastřelte Němce, na které tam narazíte. Střelbou zničte vysílačku a pokračujte do velkého domu na konci dlouhé uličky. Po vyběhnutí do prvního patra se na dvorcích pod vámi objeví spousta Němců, které byste měli postřílet. Pokud to myslíte se zlatou hvězdou vážně, tak se zde chvilku zdržte. Až budete chtít své trápení ukončit, projděte dál dveřmi ve velké místnosti v prvním patře.

3. Arnhem Knights

- Zničte oba tanky.
- Postřílejte všechny členy jednotky s raketomety.
- Kontaktujte Jigse.

Poslední část je rozsahem malá, ovšem řádně obtížná. Začínáte na schodech, na kterých jste skončili předchozí část. Jděte doprava a vezměte si BAR, který se bude rozhodně hodit. Potom přeběhněte širší ulici a vběhněte do protějšího domu. Vyběhněte po schodech a ze své výhodné pozice se pusťte do boje s německými jednotkami v ulici pod vámi. Po vyčistění okolí pokračujte dál ulicí. Cesta vede přes velký zával, který musíte obejít zničeným domem nalevo od ulice.

Na následujícím prostranství máte dvě možnosti. Buď se pokusíte co nejrychleji doběhnout ke kulometu na pravé straně ulice, nebo se zkusíte postupně vyčistit prostranství odstřelovačkou. Každopádně musíte počítat s tankem, který se po chvilce objeví a ovládne svým kanónem většinu prostranství. Můžete ho zničit buď kulometem (miřte na věž) nebo granáty. Ve druhém případě je dobré zaběhnout za obchod nalevo od něj a zničit ho zpoza rohu. V tomto úhlu vás nemůže ohrozit a proti granátům nemá žádnou šanci.

Po zničení tanku pokračujte ulicí dál. Překonejte další zával a připravte se na velmi nepříjemný boj v ruinách rozbombardovaných domů. Nejlepším řešením je vlézt do jednoho z domů a vyběhnout po schodech do vyššího patra. Pokud se budete držet u zdí, tak vás nemůže ohrozit více vojáků najednou. Díky určitému nadhledu budete mít všechno jako na talíři.

Následující zával je o něco komplikovanější. Musíte ho překonat zničeným domem napravo od ulice. Velmi špatně se v něm orientuje, ale naštěstí nemáte moc možností. Za závalem si dejte pozor, protože na prostranství mezi totálně zničenými domy na vás číhá jednotka vyzbrojená raketomety. Rozhodně musíte při boji s těmito vojáky postupovat velmi opatrně, protože bezhlavý útok se rovná sebevraždě. Pokud máte dost granátů, zkuste jich několik naházet přes zeď směrem k Němcům. Počítejte ale s tím, že je to vyprovokuje k protiútokům, které jsou díky jejich raketám více než nepříjemné.

Vaším posledním úkolem této mise bude zničení druhého tanku, ke kterému se dostanete přes další zříceniny. Nejdříve se ale pokuste postřílet všechny vojáky, kteří by se mohli chopit velmi dobře umístěného kulometu. Ten je stejně nebezpečný jako manévrující tank. Na ten je samozřejmě nejlepší raketomet, díky kterému se nebudete muset zbytečně přibližovat.

Po zničení tanku jděte do domu na jih od jeho vraku. V jeho nejvyšším patře najdete světlejší dveře, za kterými se ukrývá Jigs. Jděte k němu a už vás čeká jen vyhodnocení mise.

5. MISE: ROLLING TUNDER

1. On Track

- Najděte důstojnickou uniformu.
- Seberte doklady.
- Dostaňte se do nádražní haly.
- Zničte řídící pulty v kontrolní místnosti.
- Naskočte do pancéřového vlaku.

Začínáte na balkónu nad náměstím. Vejděte do pokoje za vámi a seberte pistoli s tlumičem. Pokračujte na chodbu a tam vejděte do otevřeného pokoje naproti koupelně. Zde najdete na posteli uniformu a na nočním stolku dokumenty.

Po získání převleku seběhněte po schodech do jídelny a zastřelte vojáka, který tam stojí. Potom vy-

běhněte na náměstí a pokud chcete získat zlatou hvězdu, zastřelte stráž u vchodu na nádraží. Postřílejte ostatní vojáky, kteří na vás na náměstí zaútočí a vejděte do nádražní haly. Tam vejděte do dveří nalevo od pokladen. Projděte k dalším dveřím, za kterými je schodiště vedoucí do prádelny. V prádelně opět postřílejte všechny Němce a pokračujte dveřmi, které vedou do kontrolní místnosti. Zde musíte zničit oba ovládací pulty, které jsou přímo naproti dveřím.

Vaším posledním úkolem v této krátké části je nastoupit do pancéřového vlaku. Prostřílejte se na ochoz nad nádražím a z něj se pokuste postřílet nepříjemně rozmístěné vojáky. Díky špatné výzbroji to nebude úplně snadné. Po vyčištění všech nástupišť pokračujte dál dveřmi v pravém zadním rohu (pohled od vchodu, kterým jste přišli), ze kterých vyběhlo několik vojáků. V následující chodbě se nezapomeňte podívat do malé místnosti s kotlem, která je uprostřed vlevo. Najdete zde lékárničku, která se vždy hodí.

Pokračujte dál a přes čekárnu se dostanete do další velké haly s několika nástupišti. Stejně jako v předchozí hale musíte postřílet všechny zmateně pobíhající Němce a potom pokračovat dál dveřmi v pravém zadním rohu. Dostanete se do kanceláře, ve které si můžete doplnit zdraví i munici (už se sem nebudete moci vrátit). Jděte dál a dostanete se do skladiště, ve kterém exploduje letecká bomba. Po zastřelení několik Němců vyběhněte před skladiště a naskočte na nízký vagón v zadní části vlaku. Vlak se rozjíždí a vás čeká vyhlídková jízda.

2. Riding out the Storm

- Zničte vysílačku.
- Pronásledujte Sturmgeista.
- Najděte jeho kufřík.

Rozbijte bedny vlevo a seberte útočnou pušku, která se bude rozhodně hodit. Potom rychle přeběhněte na vagón před vámi a skrčte se za hromady trubek na pravé straně. Na vedlejší koleji se totiž k vašemu vlaku blíží obrněný vagón, který by vás jinak pěkně pocuchal. Vezměte si do ruky granát a hoďte ho na obrněný vagón, který zničí jediný přímý zásah. Otevřete dveře do obrněného vagónu před vámi a vejděte dovnitř. Nyní se musíte prostřílet několika vagóny, ve kterých narazíte na nepříliš silný odpor. Každopádně nezapomeňte zastřelit dva vojáky spící na visutých lůžkách.

V posledním krytém vagónu můžete využít ovladatelného děla na zničení dalšího obrněného vagónu na vedlejší koleji. Pokud se dostane z dosažitelného úhlu, budete muset opět použít granát nebo Panzershreck, který najdete v posledním krytém vagónu.

Po likvidaci obrněného vagónu a zastřelení německých vojáků na vagónu s tankovou věží můžete přeběhnout ke dveřím do dalšího uzavřeného vagónu. Opět si prostřílejte cestu až k vagónu, ve kterém sedí voják u vysílačky. Zastřelte ho a střelbou zničte vysílačku. Potom pokračujte ven na další odkryté vagóny. Zprava se blíží druhý obrněný vlak, který musíte vyřadit granátem nebo Panzershreckem.

Pokračujte ke dveřím do dalšího krytého vozu. V něm doběhněte až ke dveřím, u kterých vás čeká animace, po níž si budete muset poradit se Sturmgeistovou ochrankou. Po jejich likvidaci seberte důležitý kufřík a otevřete dveře na konci místnosti. Uvidíte Sturmgaista, kterak vám ujíždí na odpojeném vagónu.

3. Derailed!

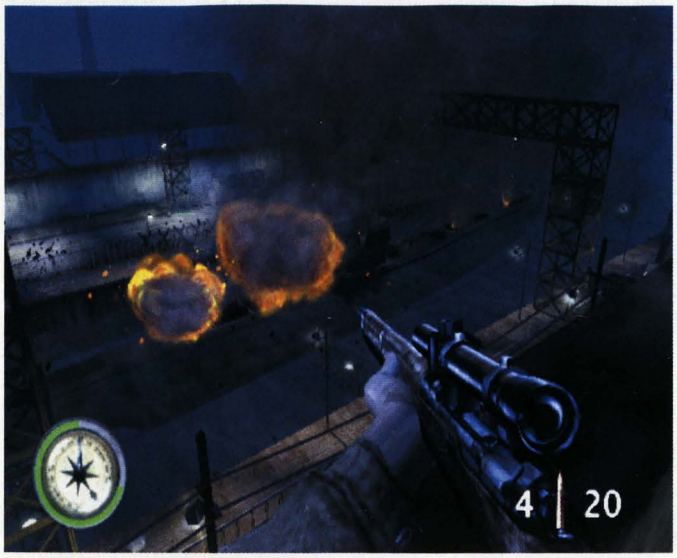
- Proniknete do lokomotivového depa.
- Najděte časované nálože.
- Zničte tři nádrže s palivem.
- Naskočte na drezínu, která vás odveze do Gothy.

V poslední části mise budete muset pokračovat opět po svých. Jděte podél kolejí až k prvnímu kontrolnímu bodu. Pokuste se dostat hlídkující vojáky z co největší vzdálenosti. Při dalším postupu se držte skály napravo od kolejí, protože tam na vás nebudou moci střílet vojáci ze střílny s kulometem. Z menšího odstupu je potom bez problémů postřílíte. Opět pokračujte podél kolejí až k velké bráně, za kterou je lokomotivové depo.

Hned za branou jděte k pytlům písku vpravo. Zastřelte oba schované vojáky a pokračujte až ke zdi. Na budově za zdí je nepříjemně umístěný voják postřelující vaše okolí. Další hlídky jsou na vodárenské věži a na strážní věži vedle brány. Pokračujte dál a použijte odstřelovačku, kterou získáte hned na začátku depa. Díky ní můžete střílet vojáky z méně nebezpečné vzdálenosti. Dejte si pozor hlavně na vojáky s raketometem, kteří vás dostanou velmi snadno. Po vyčištění okolí vyběhněte po schodech na stavědlo nad hlavní tratí. Tam najdete ovládací páky točny pod vámi. Nastavte je tak, aby dole byla pouze prostřední páka (točna se natočí na malou drezínu na prostřední koleji).

Po nastavení točny seběhněte dolů a postřílejte vojáky, kteří se nově objevili. Potom jděte do velké haly nalevo od malé drezíny a na jejím konci seberte nálože, které budete potřebovat při ničení nádrží s palivem. Jděte k drezíně a použijte ji. Přejedete na ní do prostoru velkých skladišť, kde si opět trochu zastřílíte. Stejně jako v depu si i zde musíte dávat pozor především na vojáky s raketometem.

Celý komplex skladů si poctivě prolezte, protože narazíte na něko-



lik lékárniček a také nějakou munici. Cesta dál vede zavřenou bránou, která blokuje cestu po kolejích. Jděte k ní a použijte na ni časovanou nálož, která je zničí. Ještě před explozí si připravte odstřelovačku, protože na kolejích za branou je několik vojáků.

Dostáváte se do prostoru skladu paliva, který musíte vyhodit do vzduchu. Stejně jako v obou předchozích komplexech si ovšem nejprve musíte vyčistit okolí. Potom jděte ke dvěma velkým nádržím u čerpací stanice. Položte na ně časované nálože a ustupte, aby vás exploze nezranila. Potom obejděte budovu za nimi a umístěte poslední nálož na přední část velké nádrže vedle kolejí (dostanete se k ní po schodech za nádrží). Po její likvidaci už vás čeká pouze nalezení dopravního prostředku, který vás dostane do tajné letecké továrny. Nejdřív ale budete muset postřílet vojáky, kteří se po poslední explozi objeví.

Po jejich zabití běžte k malé drezíně, na které popojedete až k plotu blokujícímu další cestu. Vraťte se kousek podél kolejí, postřílejte vojáky běžící vám v ústrety (jeden má raketomet). Potom se otočte a poraďte si s několika vojáky běžícími od plotu blokujícímu koleje. Po vyčištění cesty projděte brankou v plotě a schovejte se za skálou nalevo od kolejí. Před vámi jsou dvě nástupiště a nad nimi velký bunkr. Zastřelte vojáky u kulometů, které jsou v bunkru a na protějším nástupišti.

Po umlčení smrtících kulometů postřílejte zbylé vojáky a vylezte po žebříku do bunkru vlevo. Uvnitř vás čekají poslední vojáci této mise. Doplňte si zdraví a seběhněte ke kolejím, na kterých je připravena malá drezínka. Naskočte na ni a předposlední mise je za vámi.

VYZNAMENÁNÍ

Největší motivací k poctivému procházení všech misí by měla být vyznamenání. Ta totiž získáte pouze tehdy, pokud budete ve všech částech mise ohodnoceni zlatou hvězdou. Proto se musíte soustředit na co nejlepší výsledek u dvou základních ukazatelů vašeho výkonu.

Tím prvním a podstatnějším je počet nepřátelských vojáků, které zastřelíte. Zní to možná jednoduše, ale zvláště v pokročilejších misích je velmi složité dosáhnout potřebného množství zářezů. Často je totiž vyběhnutí několika vojáků závislé na nějaké vaší akci (například použití kulometného hnízda). Pokud tedy chcete dosáhnout dobrého hodnocení, musíte prolézt všechny kouty a zkoušet použít vše, co se dá.

Druhým hodnoceným ukazatelem je stav vašeho zdraví na konci každé části (naštěstí bývá často u konce nějaká ta lékárnička). To vám sice může připadat velmi jednoduché, ale až v nějaké těžké misi získáte stříbrnou hvězdu, bude vás to sakramentsky mrzet.

Bronzová hvězda: **Na její získání stačí absolvovat danou úroveň.**
Stříbrná hvězda: **Toto ohodnocení získáte, pokud dokončíte úroveň a zabijete nejméně 95 % nepřátel.**
Zlatá hvězda: **Nejvyšší dosažitelné ohodnocení získáte za zabití nejméně 95 % nepřátel a udržení nejméně 75 % zdraví.**

5. MISE: THE HORTEN'S NEST

1. Clipping Their Wings

- Najděte zbrojnici.
- Najděte místnost s municí.
- Seberte fotoaparát.
- Vyfoťte pět nákresů visících v laboratořích na zdi.
- Seberte plány letounu HO-IX.
- Dostaňte se do hlavní výrobní haly.
- Zničte zkušební motor.
- Opusťte prostory továrny.

Poslední misi začínáte ve větrací šachtě a vaší jedinou zbraní je pistole. Otevřete mříž na konci šachty a zastřelte vojáka na ochozu vedle vás. Potom seběhněte dolů a běžte do malé kanceláře na druhé straně garáže. Tam zastřelte delšího vojáka a na ovládacím panelu si otevřete dveře garáže. Z garáže projdete do další haly, ze které vede cesta dál dveřmi do malé místnosti, kde konečně najdete pořádné zbraně. Bohužel v nich ale není žádná munice.

Dál pokračujete do velké místnosti plné postelí a truhel. Všechny truhly otevřete, protože v některých jsou zajímavé věci. Dejte si pozor na spící vojáky, kteří budou postupně vstávat. Na konci místnosti ve tvaru U najdete v poslední truhle fotoaparát, který budete potřebovat na ofocení tajných plánů. Potom vejděte do dveří vlevo. Za nimi je sklad munice, ve kterém jsou na stráži dva vojáci.

Vraťte se do místnosti s postelemi. Nyní zde budou otevřeny předtím zamčené dveře, které vedou do velké kuchyně. Prostřílejte se tedy kuchyní do řídící místnosti aerodynamického tunelu. Tam zmáčkněte na ovládacím panelu vypínač, kterým spustíte obrovský větrák a způsobíte zničení modelu letadla. Potom se vám otevřou dveře a vy můžete projít do protější řídící místnosti. Z té se dostanete do dlouhé chodby, která má sice na první pohled spoustu křižovatek, ale nemůžete v ní zabloudit.

Chodbou se dostanete do prostoru laboratoří, ve kterých je plno vědců a několik vojáků. Nejprve všechny laboratoře proběhněte a všechny v okolí postřílejte. Potom laboratoře systematicky projděte a vyhledejte všech pět nákresů, které visí na stěnách. Jednoduše si před ně stoupněte a zmáčkněte ⊗. Zkontrolujte si na seznamu úkolů, jestli jste vyfotili všechny plány. V malé laboratoři s jedním plánem najdete na stole nákresy letadla HO-IX, které musíte sebrat.

Po splnění úkolů v laboratořích pokračujte dál. Chodbou se dostanete na můstek nad velkou halou plnou nejrůznějších krámů. Snažte se od vchodu postřílet co nejvíce vojáků, kteří jsou bohužel velmi špatně vidět. Díky odstřelovačce a troše trpělivosti by to ale neměl být neřešitelný problém. Až vám trpělivost dojde, přeběhněte přes můstek a se-

běhněte do přízemí, kde jednoduše postřílíte zbylé vojáky. Na konci haly najdete dveře, které vedou do další haly plné rozestavěných letadel. Držte se stěny vpravo a dostanete se ke dveřím do místnosti pro testování motorů. Jděte doprava a v zadní místnosti čtyřikrát zatáhněte za páku pod velkým ukazatelem, který díky tomu stoupne na maximum. Vraťte se do vedlejší místnosti k ovládacímu pultu nad motorem a zmáčkněte zelené tlačítko.

Exploze motoru vám uvolnila cestu dál. Prostřílejte se několika chodbami, až se dostanete do obrovské slévárny. Opět se ke slovu dostane odstřelovačka, protože při tak velkých vzdálenostech se žádná jiná zbraň nehodí. Dolů se dostanete po žebřících, které jsou vždy na konci ochozu. Dole vás čeká nelehký úkol. Musíte se prostřílet přes halu se spoustou můstků k východu z této továrny.

2. Enemy Mine

- Projeďte Němci obsazeným dolem.

Čeká vás velmi nepříjemná jízda důlním vozíkem. Je totiž spoután kolejemi a vy se tedy nebudete mít možnost vyhýbat nepřátelské střelbě. Naštěstí nejde o nějak přehnaně dlouhou jízdu a máte tedy možnost opakovat ji tolikrát, dokud se nenaučíte postavení všech Němců nazpaměť. Důležité je hlavně naučit se pozice střelců s raketomety. Ti se sice občas netrefí, ale na to se opravdu nedá spoléhat.

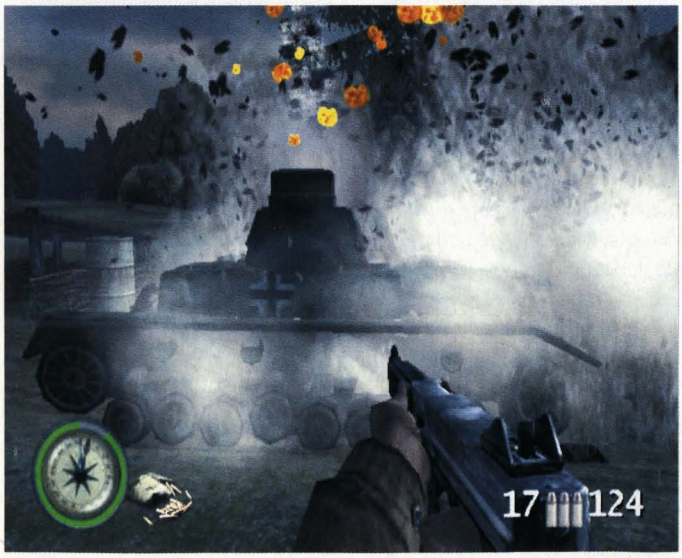
Velmi nepříjemným aspektem této části hry je nepřesné míření. Místo přímé střelby se tedy spíše snažte zasáhnout barely, kterých je důl plný. Němci stojí většinou přímo u nich, takže jejich exploze nemají šanci přežít. Pokud máte dost raket, je také dobré použít Panzerschreck. Jeho exploze má dost velký dosah a je tedy asi nejúčinnější zbraní, kterou máte k dispozici.

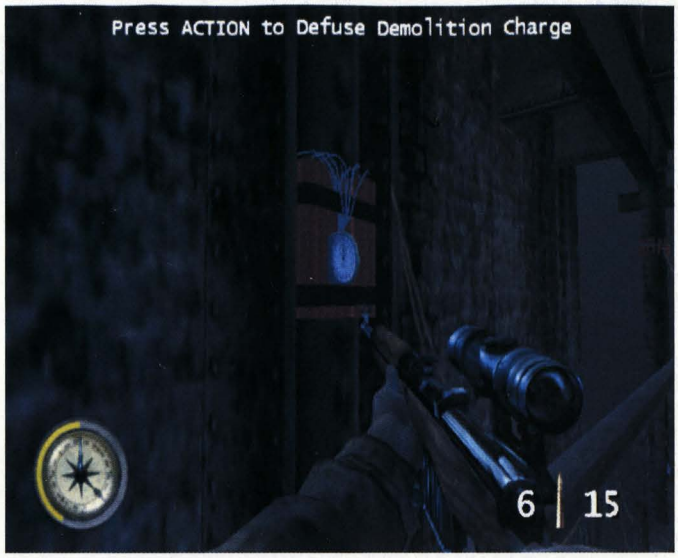
3. Under the Radar

- Najděte časované nálože.
- Zničte obě radarové stanice.
- Nahlaste velení svou přesnou polohu.
- Lokalizujte vstup do hangárů letadel HO-IX.

Předposlední část úkolu začíná u východu z dolu, kterým jste tak efektně prosvištěli na důlním vozíku. Nejprve seberte munici vedle vás a potom si poraďte s kulometným hnízdem za domem. U kulometného hnízda najdete nálože, které budete potřebovat na zničení radarů. Pokračujte k věži radaru, ale ještě před jeho likvidací postřílejte všechny vojáky na prostranství pod vámi. Hlavně zastřelte vojáky, kteří obsluhují kulomet na druhé straně. Také si dejte pozor na vojáka s raketometem.

Nyní můžete vejít do věže a na ovládací pult položit časovanou nálož. Po explozi seskočte dolů dírou v podlaze, která vznikla výbuchem. Objeví se několik dalších vojáků, se kterými byste si měli snadno poradit. Potom přeběhněte prostranství a vylezte nahoru po žebříku u levé stěny. Dostáváte se do systému zákopů, které jsou plné vojáků. Jděte zákopy a snažte se vždy zasáhnout Němce do hlavy (mají menší možnost vás zasáhnout). Pokud možno se vyvarujte bezhlavého vybíhání, protože se vám bude hodit každý kousek vašeho zdraví.





Přes střelnici se dostanete až k zákopům kolem druhého radaru. V bunkru pod ním jsou dva kulomety, které budou v následujících okamžicích vaším hlavním problémem. Postřílejte všechny vojáky vevnitř a k bunkru proběhněte až ve chvíli, kdy u kulometu nikdo není. Po vběhnutí do bunkru se chopte jednoho z kulometů. Pokud chcete získat zlatou hvězdu, musíte postřílet opravdu velké množství útočících Němců.

K radaru nad vámi se dostanete po žebříku v zadní části bunkru. Ještě před jeho likvidací si ale co nejvíce ulehčete situaci a postřílejte všechny Němce za radarem. Potom položte uvnitř věže druhou bombu a po výbuchu opět seskočte dolů dírou v podlaze. Čeká vás poslední úsek zákopů, které jsou tentokrát pod palbou kulometů na vysokých věžích. Bez zastřelení jejich obsluhy se dál rozhodně nedostanete.

Na konci zákopů jsou dva bunkry a další velké prostranství. Jako vždy postřílejte všechny Němce kolem a potom použijte vysílačku v prvním bunkru. Nakonec jděte do malé jeskyně s žebříkem uprostřed. To je vstup do podzemní továrny, která bude poslední úrovní hry.

4. Stealing the Show

- Najděte a zastřelte Sturmgeista.
- Utečte v ukradeném HO-IX.

V poslední misi rozhodně nebudete bloudit ani plnit nějaké složité úkoly. Čeká vás pouze čirá akce, která vás dokonale prověří. Začínáte u vchodu do prostoru hangárů. Hned na začátku se otočte a zjistíte, že na konci chodby je kromě munice také šest lékárniček, za které budete určitě vděční. Potom se vraťte na roh chodby vedoucí ven a vezměte si do ruky odstřelovačku. Ta je v této misi bez nejmenších pochyb nejdůležitější zbraní. Možná se vám bude zdát, že proud vojáků je nekonečný, ale není to pravda. Nejprve vyčistěte levou stranu prostranství před bunkrem. Až z levého bunkru přestanou vybíhat vojáci, můžete se věnovat pouze vstupu do hangáru vpravo. V ideální situaci budete pouze mířit na dveře a vychutnávat si přibíhající vojáky.

Po vyčištění velkého prostranství jděte do hangáru. Pokračujte dveřmi vlevo, kde postřílíte pár vojáku kolem Me-262. Potom vejděte do dveří vpravo a čeká vás animace, ve které na vás Sturmgeist poštve poslední skupinku vojáků. Tentokrát můžete použít Bazooku nebo BAR. Nakonec zastřelte samotného Sturmgeista a nastupte do připraveného HO-IX. Pak už jen zbývá vychutnat si závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Spider-Man: The Movie

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Treyarch ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 75/100

Nejlepší hra na superhrdinské téma, která ale nenabízí nic extra nového.

Možná si myslíte, že s takovou výbavičkou, jakou má Spider-Man, není nic těžkého splnit třeba i tu nejtěžší misi, ale nenechte se vysmát. Než projdete všech 22 úrovní v téhle hře, pěkně se ve svém pavoučím kostýmu zapotíte.

1. SEARCH FOR JUSTICE

Začínáte na malé střeše. Běžte k pravému rohu s orlí hlavou a vlezte pod ní pro prvního zlatého pavouka (jejich sbírání se rozhodně vyplácí). Druhý zlatý pavouk je v této úrovni na jednom z nejvyšších domů na úplném okraji mapy (má na sobě výrazné bílé pruhy). Pokud se budete rozhlížet z některého vyššího mrakodrapu, můžete kruh kolem pavouka zahlédnout i na velkou vzdálenost.

Po nalezení obou zlatých pavouků se vrhněte na plnění vašeho hlavního úkolu. Sledujte kompas, na kterém vidíte směr, kterým se musíte vydat. Vaším prvním cílem bude dvojice gangsterů na jedné z mnoha střech. Po jejich likvidaci se vám objeví nový cíl. Na další střeše musíte opět zabít dva gangstery. Potom následuje animace, ve které Spider-Man trochu netradičním stylem vyslýchá muže ve světlé košili. Ten vám řekne o skladišti, do kterého povedou vaše další kroky (skoky?).

Ještě před ukončením mise ovšem můžete splnit skrytý úkol. Vylezte na mrakodrap, na jehož nižší střeše stojíte. Na jednom z mrakodrapů vpravo před vámi najdete dívku, kterou otravují dva gangsteři. Zabijte je a ona vás požádá o nalezení své peněženky. Otočte se směrem, odkud jste přiletěli, a lehce vpravo byste měli nalézt střechu se dvěma dalšími gangstery. Na ní naleznete peněženku, kterou musíte vrátit dívce, která se baví prolézáním střech.

Pokud chcete misi splnit na 100 %, tak se ještě trochu proskákejte kolem a pobijte všechny zbylé gangstery na okolních střechách. Když budete se svým výkonem spokojeni, přesuňte se na střechu skladiště a dotkněte se velkého symbolu pavouka.

2. WAREHOUSE HUNT

Seskočte na zem a dveřmi se dostanete do chodby se zlatým pavoukem (v této úrovni je jen jeden). Chodbou se dostanete do velké garáže, ve které můžete využít krytí ve stínu (pokud jste pro ostatní neviditelní, změní se ikona Spider-Mana v levém horním rohu na modrou). Pobijte všechny protivníky v garáži (pokud využijete krytí ve stínu, získáte za to zvláštní body) a potom pokračujte dál dveřmi nebo vraty (jsou vedle sebe).

Dostanete se do široké chodby, ve které je modrý otazník před hromadou beden. Pokud bedny přelezete, najdete za nimi tajnou skrýš s červeným pavoukem. Pokračujte dál až do další garáže, ve které se za vámi zavřou vrata. Seskočte na zem a všechny pobijte. Potom oběhněte zaparkovaný kamion, ale dejte si přitom pozor na vysokozdvižný vozík, který by vás mohl zle pochroumat.

V následující místnosti vyskočte na strop a vlezte do klimatizace. V té narazíte na sršící elektřinu (nepřibližujte se, protože má nevypočitatelný dosah). Před ní zatočte do odbočky, kterou se dostanete do malé místnosti. V té vypněte malým vypínačem elektřinu a klimatizací se nyní dostanete do kontrolní místnosti nad garáží. Jděte směrem dozadu a kromě několika řadových gangsterů zde narazíte také na zamčené dveře. Skočte do průlezu ve zdi vedle dveří a proběhněte do šedé místnosti s dalším vypínačem. Zmáčkněte ho a v místnosti před zamčenými dveřmi vlezte do klimatizace na stropě. Prolezte do místnosti, ve které musíte zabít protivníka s pojistkou. Potom stačí doběhnout do kontrolní místnosti a zmáčknout tlačítko na řídícím panelu. Tím si otevřete vrata před kamionem. V místnosti za nimi zabijte všechny gangstery a u malých dveří tato úroveň končí.

3. BIRTH OF A HERO

Vyskočte na strop a vlezte do klimatizace. Tou se dostanete do malého skladiště, ve kterém se musíte nepozorovaně dostat do rohu, v němž vidíte dvoje dveře. Pokud jste zůstali nezpozorováni, za zavřenými dveřmi najdete zlatého pavouka. Ve vedlejších dveřích seberete otazník a stojíte na začátku dlouhé chodby, ve které v určitých intervalech uniká pára. Použijte síť a ve vhodný okamžik se rychle přitáhněte k protější zdi (zmáčkněte **R3** a po zaměření protější zdi R3). V malé místnosti najdete druhého zlatého pavouka.

Čeká vás boj s velkým množstvím protivníků. Snažte se využít vhodná komba, protože jinak vás rozstřílejí na hadry. V průběhu boje po jedné mrtvole zůstane na zemi klíč, který samozřejmě musíte sebrat. Až zabijete posledního útočníka, najděte ve velké hale dveře, nad kterými svítí červené světlo. V chodbě za těmito dveřmi najdete schodiště plné unikající páry. Použijte vystřelovací síť

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natáčení kamery
Křížek » Skákání
Kolečko » Kopy
Trojúhelník » Použití sítě
Čtvereček » Údery pěstí
L1 » Zamknutí kamery
R1 » Přitahování pomocí sítě
R2 » Houpání na síti
START » Pauza

a vždy se přitáhněte bezpečně na protější zeď.

Na konci této úrovně vás čeká souboj s vrahem strýčka Bena. Ten má velmi nebezpečnou brokovnici a proto se na něj nemůžete bezhlavě vrhnout. Radši si pěkně vylezte na strop a snažte se dostat nad něj. Potom seskočte přímo na něj (občas vás bohužel zasáhne) a uštědřete mu pár úderů. Nezapomeňte se ovšem zase rychle vrátit zpět na strop (hlavně pokud vrah vytáhne oslepující granát). Postup opakujte a pokud máte problém se zdravím, v jednom z rohů na stropě se objevuje červený pavouk.

4. OSCORP'S GAMBIT

Na začátku této mise plňte příkazy, které postupně dostáváte. Nejprve použijte pohyb pomocí sítí (R2) a dohoupejte se až k prvnímu cíli. U něj musíte prudce změnit směr pohybu (při houpání zmáčkněte ⊗, otočte se a zmáčknutím R2 pokračujte odlišným směrem). U druhého cíle musíte zaměřit kameru na červený balónek (zmáčkněte u něj L1). U třetího cíle opět na balónek zaměřte kameru a potom ho zničte výstřelem sítě (△). Po jeho zničení se vraťte na střechu, kde jste začínali, a dotkněte se symbolu pavouka.

Ve druhé části mise vás čeká souboj s modrými roboty, kteří se budou postupně objevovat ve stále větších skupinkách. Najděte si nějakou střechu a na ní se vyhýbejte jejich útokům. Až se začnou vznášet na místě, sestřelte je sítí (△). Po zničení druhé skupiny se na jedné ze střech objeví několik mechanických pavouků. Pokud chcete splnit tento skrytý úkol, tak je jednoduše všechny zničte. Pak už zbývá jen zničit zbylé útočící roboty.

5. THE SUBWAY STATION

Hlavním cílem v této úrovni bude ochrana policistů a rukojmích, jejichž ukazatele zdraví se objeví na levé straně obrazovky. První napadený policista je přímo před vámi. Běžte k němu a zabijte všechny útočníky, kteří mu usilují o život. Po jeho záchraně bude mít Spider-Man vidění, ve kterém uvidíte napadeného policistu a jednoho rukojmí. Jděte do dveří, které se vám ve vidění ukázaly, a oba je zachraňte (nejprve ale zachraňte civilistu, protože jeho zdraví ubývá mnohem rychleji). V dalším vidění uvidíte napadeného policistu v hlavní hale metra. Rychle mu běžte na pomoc a opět pobijte všechny útočníky.

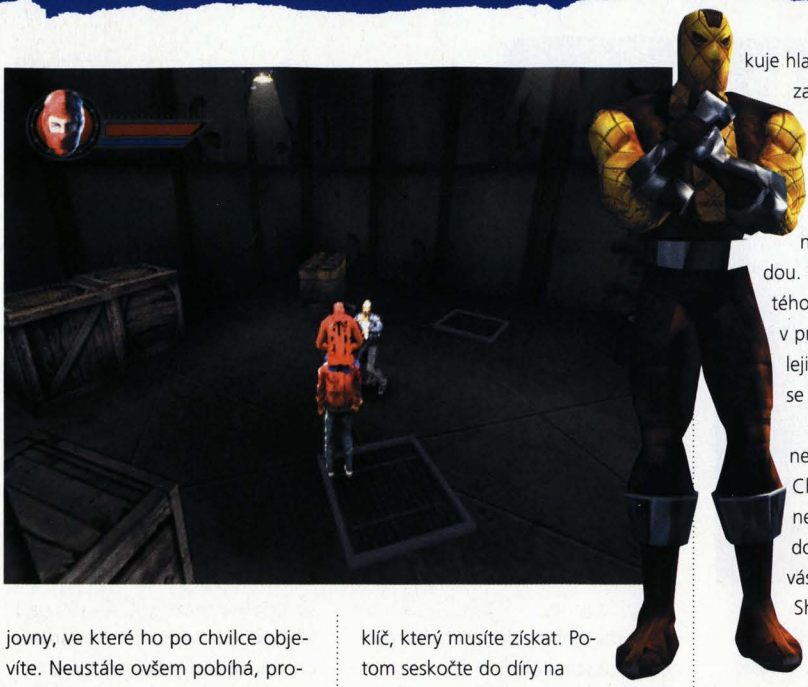
Po následující animaci se v hale objeví civilista, kterého si musíte hodit přes rameno (□) a donést ho na výrazně označené místo v hale. Vaším dalším úkolem bude zabít několik protivníků, kteří se objeví na schodišti na jednom z konců haly. Nejprve ale seberte oba zlaté pavouky. Jeden je pod schodištěm s útočníky (je dobře schovaný v horním rohu) a druhého najdete za řadou pokladen u schodiště.

Až vyčistíte halu od posledních útočníků, čeká Spider-Mana poslední vidění. Napadenými jsou dva policisté, které díky vidění jistě velmi rychle najdete. Pomozte jim s odražením útoku a po zabití posledního útočníka vám zbývá jen sledovat animaci, ve které šéf útočníků uteče do podzemí.

6. CHASE THROUGH THE SEWER

Proběhněte chodbou před vámi a zabijte všechny gangstery v malé místnosti. Po střelci zůstane klíč, kterým otevřete dveře vedoucí do kanálu s proudící vodou. Po zdi pokračujte směrem doleva a dostaňte se do chodby na druhé straně kanálu. Dlouhou chodbou se dostanete do velké kruhové haly, ve které musíte zabít několik obtížných střelců. Potom se po zdi přesuňte na nižší ochoz, na kterém jsou dva ovládací pulty s červenými tlačítky. Zmáčkněte obě tlačítka a otevřou se dveře vedoucí z haly.

Následující chodbou se dostanete přes kanál do obrovské haly, ve které se odehraje důležitá animace. Je v ní zatopena cesta dál a jeden z gangsterů uteče s kolem ventilu. Vaše následující kroky tedy budou logicky vést do dveří, ve kterých zmizel týpek s ventilem. Dostanete se do nepřehledné stro-



jovny, ve které ho po chvilce objevíte. Neustále ovšem pobíhá, proto je dobré na něj použít síť. Tou ho znehybníte a potom do něj můžete v klidu mlátit. Po jeho smrti seberte kolo ventilu a vraťte ho na jeho místo.

Až přestane tryskat voda z velké trubky, vlezte do ní a na druhé straně vyskočte směrem doleva. Na stěně je žebřík, nad kterým najdete dveře vedoucí do malé místnosti s ovládacím pultem. Zmáčkněte červené tlačítko a vraťte se do obrovské haly na konci trubky. Seskočte do vody a poohlédněte se po malých dveřích, které vedou do tajné místnosti se zlatým pavoukem. Potom vylezte na ochoz nad trubkou, kde je druhý zlatý pavouk.

Pokračujte dál trubkou a z haly za ní se dostanete několika chodbami do poslední velké haly. Zabijte všechny gangstery a otevřou se vrata, ze kterých vyběhne druhá vlna. Jeden z nových útočníků má u sebe klíč, který musíte získat. Potom seskočte do díry na konci haly a vejděte do malých dveří. Tam zmáčkněte tlačítko a ve velké hale doběhněte ke dveřím, u kterých se rozsvítilo zelené světlo.

7. SHOWDOWN WITH SHOCKER

Vaším prvním cílem bude přiblížit se k Shockerovi. Bohužel vám nebude stačit rychlost vašich nohou. Budete tedy muset použít rychlé přitahování pomocí sítě. Vyhlédněte si vždy nejbližší mezeru ve zdi a pomocí sítě se do ní přitáhněte. Tímto způsobem se postupně přiblížíte až k Shockerovi, který před vámi uteče a zablokuje hlavní tunel. Zatáhněte tedy za páku nalevo před závalem a vůz metra nalevo od vás se dá do pohybu. Odkryje schody, po kterých se dostanete do kanálu s rychle tekoucí vodou. Pokud chcete získat zlatého pavouka plovoucího v proudu, musíte co nejrychleji použít síť a přitáhnout se k mříži vpravo.

Dalšími schody se dostanete do tunelu za závalem. Chodbou odbočující z tunelu se nakonec dostanete do obrovské haly, ve které vás konečně čeká souboj se Shockerem. Zaměřte na něj kameru a snažte se držet za sloupy. Až Shocker seskočí na zem, pokuste se k němu přiblížit a použijte na něj síť, která ho alespoň na chvilku zastaví. Potom ho párkrát udeřte a utečte, protože většinou následuje jeden z jeho speciálních úderů. Tento opatrný přístup bude nakonec jistě slavit úspěch.

8. VULTURE'S LAIR

Náplň této mise je velmi jednoduchá. Musíte se dostat až na vrchol vysoké věže, ve které sídlí Vulture. Ze začátku tento úkol nebude vypadat nějak obtížně. Stačí se vyhýbat minám, granátům a mechanickým pavoukům. Věci se ovšem zkomplikují po první animaci. Patra těsně nad vámi jsou v jednom plameni. Pro další postup budete muset použít přitahování pomocí sítě. Při něm si ale dávejte velký pozor na pohyb houpajícího se hořícího trámu.

Po překonání hořící části věže se po chvilce dostanete do situace, kdy se po schodech dál nedostanete. V takové situaci hledejte otvor, kterým byste se dostali do prostoru ve středu věže. Dalším otvorem o něco výše se dostanete zpět na schodiště. Zkuste také proskočit dírami ve schodišti. Někde v těchto místech je totiž schován zlatý pavouk.

Při pokračování do vyšších pater začne opravdové peklo. Schodiště bude plné granátů, pavouků a min. Pokud se zastavíte, můžete mít problémy. Zřejmě nejjednodušším způsobem je použít dvojité skoky, kterými snadno přeskočíte granáty a pavouky s minami necháte daleko za sebou. Až dorazíte dost vysoko, čeká vás animace s unikajícím Vulturem.

9. VULTURE ESCAPES

V této úrovni budete asi potřebovat nějaký ten trénink. Zpočátku pro vás totiž bude zřejmě těžké sledovat Vulture při jeho letu mezi mrakodrapy. Pokud ovšem stále držíte R2, budete o něco rychlejší. Když při tom dokážete udržet požadovanou výšku a budete zvládat prudké zatáčení s pomocí ⊗, nakonec se vám

jistě podaří držet se ho i v těch nejzapeklitějších situacích.

Dvakrát v úrovni Vulture použije své útoky na budovy kolem. V takové situaci musíte přistát na střeše vedle cíle jeho útoku a spravit sítí poškozené vzpěry (dokud nezmizí záře kolem poškozených míst). Naštěstí nikdy nezmizí příliš rychle a díky ukazateli směru cíle ho jistě rychle dohoníte. Úroveň končí ve chvíli, kdy si uvědomí, že vám nemůže uniknout.

10. AIR DUEL WITH VULTURE

Čeká vás velmi netradiční vzdušný souboj, ve kterém budete muset zlikvidovat Vulture. Ještě před soubojem je ovšem vhodné sebrat oba zlaté pavouky, které najdete na budově, kolem které se souboj odehrává. První je na samotném vrcholu budovy, kam se bohužel nedostanete pomocí své sítě. Budete tedy muset lézt po stěně a střeše budovy, kde budete pro Vulture snadným cílem. Snažte se tedy držet vůči němu na druhé straně budovy. Dosažení druhého zlatého pavouka naštěstí není tak obtížné. Najdete ho na nejnižším ochozu v horní části budovy.

Nyní tedy k vašemu hlavnímu cíli. Jak vidíte, Vulture má ukazatel zdraví rozdělen na modrou a červenou část. Ve vzduchu mu bude ubývat pouze modrá část (nejúčinnější je střelba sítí), po jejímž vyčerpání přistane na nejbližší římse. V té chvíli musíte co nejrychleji přistát vedle něj a použít klasické údery. Díky těm bude ubývat červená část jeho ukazatele zdraví. Po vyčerpání červené části ukazatele je Vulture poražen a vy máte na svém kontě další významný skalp.

11. CORRALLED

Po několika úrovních vás opět čeká úkol někoho chránit. Tentokrát to ovšem bude velmi schopný bojovník (o tom se přesvědčíte v další úrovni). Však také spolu budete čelit pořádné přesile mechanických pavouků, kteří mohou být ve větším počtu velmi nepříjemní. Mají několik druhů útoku a zvlášť jejich plamenomet bere docela dost zdraví. Pokud se tedy dostanete do většího chumlu, obvykle to špatně dopadne. Podstatou mise je nemyslet na vlastní zdraví a za každou cenu útočit na pavouky napadající Scorpiona. Ten se totiž na rozdíl od vás nemůže léčit a jeho zdraví je tudíž cennější než to vaše. Garáž je plná červených pavouků a při nedostatku zdraví se většinou stačí jen rozhlédnout. Úroveň končí zabitím posledního pavouka.

12. SCORPION'S RAMPAGE

A nyní je před vámi souboj se Scorpionem, kterého jste v předchozí úrovni chránili. Při boji nablízko je smrtící a ještě je schopen útočit na vás z dálky. Naštěstí máte velmi účinnou zbraň ve svých zvláštních schopnostech. Tou základní pro tento souboj jsou pavučiny, kterými můžete zvýšit údernost svých pěstí. Pokud jste pečlivě sbírali zlaté pavouky (zde najdete jednoho na vrcholu přeraženého sloupu na straně haly), tak máte k dispozici dokonce dvojité vylepšení, za které budete nyní děkovat bohu.

Bohužel není jednoduché dostat se ke Scorpionovi na dosah. Jeho údery jsou velmi rychlé a je tedy těžké se ho vůbec dotknout. Musíte se tedy snažit vyčíhat chvilky, kdy je mírně dezorientovaný (například když ho sestřelíte při skoku nebo ze stěny). Potom už se jen snažte používat pouze komba využívající údery pěstí (v nich je vaše síla).

13. COUP D'ETAT

Na scéně se objevuje nový protivník. Jde o zeleného Goblina, se kterým se utkáte pro změnu ve vzduchu. Vaším prvním úkolem bude ovšem záchrana Mary Jane z obřího balónu ve tvaru pandy. Dostaňte se k ní a hoďte si ji přes rameno. Potom ji dopravte na vedlejší střechu, kde uvidíte výrazně označený bod. Postavte ji na zem a vylezte na střechu budovy, která stojí v bezprostřední blízkosti střechy s Mary Jane. Zde najdete zlatého pavouka.

Nyní se můžete pustit do souboje s Goblinem. Nevyplácejte si ovšem všechny pavučiny, které budete ještě potřebovat. Za chvilku začne Goblin utíkat. Po krátké honičce poškodí konstrukci na jednom z mrakodrapů a vy ji budete muset vyztužit svými sítěmi. Až bude konstrukce bezpečně spravená, vraťte se do boje s Goblinem. Ten po krátkém boji opět uletí a ve vzdálenosti několika bloků poškodí velký most spojující dva mrakodrapy. Musíte přistát na plošinách u poškozených vzpěr a použít na opravu své sítě.

Celá úroveň končí zběsilým soubojem, který se odehrává nad malým parkem v centru města. Pokud vám zůstaly ještě nějaké sítě, tak je na Goblina použijte. Jde o vaši nejúčinnější zbraň, která je díky zaměření kamery velmi přesná (střílejte hlavně při přímém přibližování). Díky nim nebude Goblinova likvidace nějak přehnaně náročná.

14. THE OFFER

V této úrovni bude váš souboj s Goblinem pokračovat. Nejprve vás čeká klasický vzdušný souboj, ve kterém je dobré opět šetřit sítěmi. Proto použijte hlavně své kopy. Zřejmě nejefektivnější taktikou ovšem bude skočit na Goblinovo raketové křídlo. Vyhoupněte se tedy nad něj a při skoku dolů

podržte ⊗. Pokud se vám podaří trefit na křídlo, můžete použít pěsti a pěkně to Goblinovi nandat.

Po vybití modré části Goblinova ukazatele zdraví bude jeho křídlo zničeno a Goblin proskočí střešním oknem do velké haly, do které ho musíte následovat. Nyní tedy přijdou na řadu vaše sítě. Goblin je totiž při souboji na blízko příliš zdatný a zasáhnout ho bude zřejmě nad vaše síly. Snažte se tedy používat Web Dome a Web Impact, které mu uštědří dostatečně velké rány. Pokud byste měli v průběhu souboje problémy s nedostatkem zdraví, můžete vyskočit z domu a nasbírat nějaké červené pavouky na okolních střechách. Také nesmíte zapomenout sebrat zlatého pavouka v hale.

Až bude mít Goblin na kahánku, naskočí na nové křídlo a vás čeká další kolo vzdušného souboje. Použijte stejnou taktiku jako při prvním souboji a za chvilku donutíte Goblina opět přistát. Tentokrát ale skočí do domu, ve kterém proti vám použije elektrické výboje. Naštěstí najdete v jednom z rohů modrého pavouka a budete tedy moci využít triků se sítí. Zřejmě nejvhodnější bude Web Dome.

15. RACE AGAINST TIME

Náplň této úrovně je zcela jasná. Goblin rozmístil na okolních střechách několik časovaných bomb, které znamenají pro město velké nebezpečí. Vaším úkolem je zlikvidovat všechny bomby před uplynutím velmi těsného časového limitu. Najít bomby naštěstí není žádný

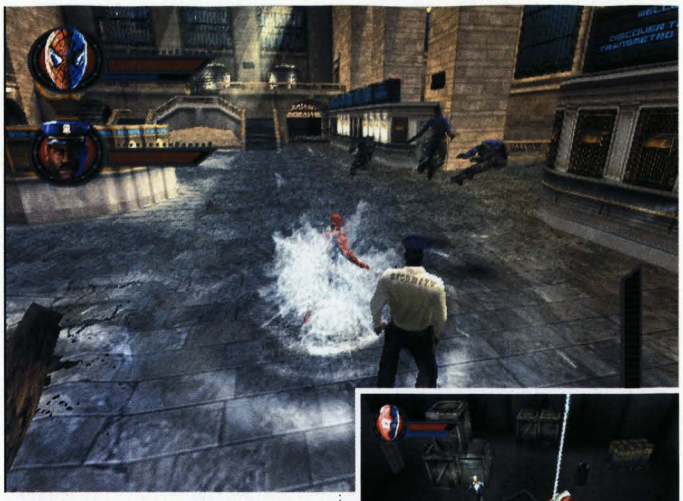
problém. Kromě ukazatele ukazujícího vám směr k cíli jsou zde navíc paprsky, které vycházejí z vrchní části bomb. Podle nich se velmi rychle zorientujete.

Vaší hlavní zbraní tedy bude vaše rychlost. Při pohybu pomocí sítí nesmíte zapomenout držet L2, protože vyšší rychlost se vám bude rozhodně hodit. Při přesunování mezi bombami se také snažte vyhýbat reflektorům, které svítí všude kolem. Pokud prolétnete jejich paprskem, budete napadeni větším množstvím robotů. Ti se neustále pohybují ve vašem okolí. Nesmíte se jejich útoky nechat rozptýlit. Nemáte totiž čas na nějaké souboje, které by vás stály byť jen pár vteřin navíc.

16. THE RAZORS EDGE

Následující úroveň se opět celá odehrává ve vzduchu. Goblin na vás vypustí hejno malých létajících robotů, kterých musíte zlikvidovat celkem 50. Naštěstí nejsou příliš silní a pokud se neustále pohybujete, nebudou pro vás znamenat větší nebezpečí.

Pokud je jich ve vzduchu větší množství, je nejlepším způsobem útoku kop. Tím můžete zlikvidovat velké množství robotků jedním zásahem. Dobré je snažit se od nich



vzdálit, obrátit se a potom se zhoupnout přímo jejich hejnem. Po chvilce ovšem jejich množství ve vzduchu značně zredukujete a zničení těch posledních by s pomocí kopů bylo příliš zdlouhavé. Pokud je tedy ve vzduchu jen několik posledních robotů, použijte na ně sítě a poradíte si s nimi velmi rychle.

Goblin vypustí ještě několik vln robotů. Až zničíte požadovaný počet robotů, můžete letět označeným směrem a na staveništi najdete velký symbol pavouka, u kterého můžete úroveň dokončit. Pokud ovšem chcete získat bonusové body, věnujte se ničení robotů o něco déle.

17. BREAKING AND ENTERING

Dostáváte se do velmi úzkostlivě střežené budovy společnosti Oscorp. Narazíte zde na několik zajímavých novinek. Chodba před vámi ale ještě žádné záludnosti neskrývá. Schovejte se do stínu a vylezte na strop. Pokud se budete držet u stěny, stráž na zemi o vás nebude mít ani tušení. V následující části chodby se ovšem objevuje první bezpečnostní kamera. Naštěstí velmi zřetelně vidíte oblast, kterou je schopná sledovat. Proběhněte tedy kolem a pomocí přivolávacích tlačítek otevřete tři výtahy (jde o bodovaný skrytý úkol).

Vaše další cesta vede po schodišti, které najdete za dveřmi pod kamerou (pokud by vás objevila, tak se rychle schovejte někam do stínu a počkejte na odvolání poplachu). Tím se dostanete do velké místnosti s několika oddělenými boxy. Musíte si ovšem dávat pozor na strážného a všetečné kamery. Naštěstí můžete bez problémů přeskakovat stěny jednotlivých boxů a strážnému se tak s přehledem vyhnete. Pokud by ovšem i přes veškerou vaši opatrnost spustil alarm, můžete se schovat na stropě, kde je vždy nějaké to temnější místo. V první místnosti najdete kromě zlatého pavouka také jeden zapnutý počítač (najdete ho podle zářícího monitoru). Běžte k němu a použijte ho.

Při jeho použití se dozvíte, že budete muset najít ještě čtyři další zapnuté počítače, ze kterých získáte zbylé části kódu. Pokračujte tedy do dalších dvou místností s počítači. Najít ty zapnuté by opravdu neměl být problém. Po získání všech pěti částí kódu se zapne ukazatel mířící k velmi střeženým dveřím, které jsou posledním cílem této úrovně. Doběhněte tedy k nim a použijte jejich ovládací panel. Na něm musíte sestavit kód z nasbíraných fragmentů. Ty musíte dát dohromady tak, aby barva plynule přecházela z modré do červené (máte naštěstí neomezené množství pokusů).

18. CHEMICAL CHAOS

Začínáte v místnosti s vaším jediným spojencem v Oscorpu. Jděte

na chodbu a vylezte si na strop, po kterém vede nejbezpečnější cesta dál (pozor na kamery monitorující právě strop). Dostanete se až k dalším dveřím, ke kterým musíte slézt v okamžiku, kdy se strážný dívá na druhou stranu. Za dveřmi si budete muset poradit s několika řadami laserových paprsků. Je v podstatě jedno, jestli je překonáte po zemi či po stěně. Zkrátka si počkejte na mezery, kterými se dá v klidu projít. Následuje část chodby se sítí paprsků, které se dají velmi lehce prolézt po jedné ze stěn. Za nimi pokračujte dál po stropě a najdete na něm zlatého pavouka.

Nyní můžete seskočit, otočit se a podél pravé stěny se dostanete ke dveřím do centrální místnosti. V ní najdete dva kontrolní panely označené AB a CD. Po krátké animaci vyjděte na chodbu před centrální místností a navštivte dvě malé místnosti po stranách velkých dveří. V každé z nich zmáčkněte tlačítko (v pravém horním rohu se vám označí písmena A a B) a vraťte se do centrální místnosti. Nyní můžete aktivovat ovládací pult označený AB.

Zbývá jen aktivovat tlačítka C a D. Pokračujte tedy dveřmi na konci chodby do velké místnosti se sítí paprsků na stěnách. Pokud se chcete vyhnout poplachu, musíte použít přitahování pomocí sítí (nejprve se přitáhněte k protější stěně s knihovnami a potom ke dveřím obklopených paprsky). Když ale spustíte poplach, snažte se proběhnout do chodby za touto místností a tam se někde schovejte.

Chodbou se dostanete k místnosti C. Uvnitř zmáčkněte červené tlačítko. Potom pokračujte k místnosti D, která je ovšem zamčená. Po animaci se rychle schovejte a počkejte na příchod doktora Rua. Až bude mimo dohled strážního robota, doběhněte k němu a získejte od něj bezpečnostní kartu (zabijte ho). Díky té se dostanete do místnosti D, ve které musíte zmáčknout poslední tlačítko. Potom si zaběhněte do protější místnosti pro druhého zlatého pavouka. Po jeho získání se vraťte do centrální místnosti a aktivujte ovládací pult označený CD.

19. OSCORP'S ULTIMATE WEAPON

Jste v hale, ve které vás čeká souboj s obrovským robotem. Jeho hlavní zbraní je energetický kanón v jeho levé paži. Na něj si musíte dávat pozor, protože jeho zásahy můžou znamenat ztrátu více než poloviny vašeho zdraví. Navíc je jediné citlivé místo na jeho těle skryto pod neproniknutelným štítem. Vaším úkolem tedy bude zničit všechny generátory štítu.

Generátorů je v hale celkem deset. První čtyři najdete na římse před robotem. Můžete u nich sice přistát a zničit je několika údery, ale jako statický cíl v takové situaci inkasujete zbytečně mnoho zásahů. Pokud si tedy věříte při houpání na síti, tak se je pokuste zničit kopem ze vzduchu. Naštěstí je všude kolem dost červených pavouků, takže i přes nějaké ty zásahy byste měli jejich ničení přežít.

Další čtyři generátory nese robot na svých zádech. Zde vám tedy sice nehrozí jeho nejsilnější zbraň, ale je zde několik nepříjemných věží, které jsou v kombinaci s okolo létajícími roboty smrtící. Po likvidaci těchto generátorů už zbývají pouze dva, které najdete na plošině pod robotovým krkem. Zde už budete zřejmě muset přistát, protože ze vzduchu jsou velmi špatně zasažitelné.

Posledním a nejjednodušším úkolem této úrovně je přistát robotovi na krku, který byl původně zakryt štítem. Uštědřete mu několik úderů a pak už jen čekejte na animaci, ve které se můžete pokochat robotovým definitivním koncem.

20. ESCAPE FROM OSCORP

Po zničení velkého robota vás v této úrovni čeká únik ze sídla Oscorpu. Bohužel pro vás je spuštěn poplach a prostory před vámi jsou plné nepříjemných strážních robotů. Těm bude zřejmě lepší se klidit z cesty. Po chodbách se tedy radši pohybujte skákáním, protože projektily z jejich zbraní vás snadno porazí a jakmile se kolem vás shromáždí větší množství robotů, máte velký problém.

Vyběhněte tedy na chodbu a dejte se směrem doleva. Tam se na konci chodby dostanete do malé místnosti, ve které musíte zmáčknout tlačítko na velkém ovládacím pultu. Po krátké animaci vyběhněte zpět na chodbu, kterou musíte doběhnout až na druhou stranu, kde najdete identickou malou místnost s dalším tlačítkem.

Zmáčknutím tohoto tlačítka jste vyřadili laserové věže chránící dveře vedoucí k východu. Rozbijte sklo, které vás dělí od velké kancelářské místnosti, a seskočte dolů. Vpravo vidíte dveře chráněné několika paprsky. Na protější stěně je tlačítko, kterým je vypnete. Po schodišti se dostanete k dalším dveřím s mříží nabitou elektřinou. Ty otevřete tlačítkem na stěně vedle. Potom už jen stačí proběhnout na konec chodby a úroveň je za vámi.

21. MARY JANE KIDDNAPED

Události nabírají rychlý spád. Mary Jane byla unesena a vy budete muset absolvovat zběsilou honičku mezi mrakodrapy. Vaší největší překážkou budou vedle mrakodrapů také Goblinovy miny. Těm se musíte vyhýbat za každou cenu, protože kromě zpomalení vás také velmi často otočí (což může být fatální). Dobré je například pustit se a potom je ladně podletět (pouštění sítě vás ovšem velmi zpomaluje).

Úroveň se vám zřejmě nepodaří překonat napoprvé. Proto je dobré zapamatovat si trasu Goblinova letu. Je totiž velmi klikatá a pokud ji znáte, můžete mu často nadletět. Jeho kličkování můžete také využít na otevřených prostranstvích. Oblétejte jeho nakladené miny a sledujte pouze hrubý směr jeho letu.

22. FACE-OFF AT THE BRIDGE

Zběsilou honičku následuje poslední souboj hry. Již podruhé se utkáte se zeleným Goblinem. Nejprve ale zachraňte Mary Jane, která je ohrožována ohněm na vrcholu jedné z věží. Hoďte si ji tedy přes záda a sneste ji na označené místo kousek od policejního zátarasu.

Nyní se můžete naplno věnovat souboji. Naberte výšku a postavte se svému protivníkovi. Jako ve všech předešlých vzdušných soubojích, i zde musíte nejprve svého protivníka donutit přistát. Nejjednodušší metodou je střelba sítěmi. Jsou velmi přesné a dostatečně účinné. Po jeho sestřelení seskočte do jeho blízkosti, ale nepřibližujte se k němu (v boji nablízko je stále nepřekonatelný). Místo pěstí a kopů na něj použijte Web Impact (modré pavouky najděte na mostních věžích). Poté ještě jednou vzlétne, ale po opakování postupu je hra definitivně za vámi.

Jakub Holý

No One Lives Forever

INFO

■ **VYDAVATEL:** Vivendi/Univer. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Monolith ■ **RECENZE:** PSM2 3 - 71/100

Vážnější a složitější než James Bond, ale originální styl vám musí sednout.

V kůži agentky Archerové vás čeká dobrodružství, které si svou náročností nezadá s prací Jamese Bonda. Pokud při něm budete potřebovat pár rad, stačí nalistovat následující stránky.

MISFORTUNE IN MOROCCO

Scene 1

Vaším prvním úkolem ve hře bude ochránit amerického velvyslance před atentátníky. Budou se objevovat ze všech stran a vy je nesmíte nechat vystřelit. Po velvyslancově odchodu z vašeho dohledu budete muset přeběhnout do pokoje číslo 12 (v přízemí). V něm otevřete pravé okno a stoupněte si k levému (některé atentátníky budete muset střílet také z pravého okna). Po velvyslancově odjezdu utečte z hotelu ven.

Scene 2

Začínáte u brány před dalším hotelem. Zastřelte bavícího se Araba vpravo a potom střelte do zámku na vratech vlevo. Před vámi jsou dveře do hotelu, kterým se musíte prostřílet až ke dveřím, u kterých tato část mise končí.

Scene 3

Pokračujte dál v postupu hotelem. Nakonec dorazíte do velké kruhové haly, ve které na vás už netrpělivě čeká Bruno. V průběhu vašeho rozhovoru ovšem Bruna zastřelí Volkov. Vám se naštěstí podaří útok přežít a čeká vás úkol zneškodnit všechny bomby, kterými chce Volkov zničit hotel. Najdete je na stěnách a díky výraznému červenému světélku je nemůžete přehlédnout. Jděte tedy stejnou cestou zpět z hotelu a po cestě všechny časované nálože zneškodněte. Po zneškodnění poslední časované nálože bude tato část ukončena.

Scene 4

Nyní vás čeká únik z hotelu. Stojíte před dalším atriem, kterým se prostřílíte až ke schodišti vedoucímu na ulici. Tam se můžete vydat libovolným směrem, protože všechny cesty vás nakonec zavedou k malým dřevěným dveřím, u kterých tato kratičká část končí.

Scene 5

Prostřílejte se až na veliké nádvoří a dojděte k dřevěnému můstku s mnoha propadlými prkny. U něj vás čeká animace s raněným Arabem, ve které se musíte rozhodnout, jestli ho budete vyslýchat. Pokud ano (první odpověď), tak při následujícím výslechu zvolte třikrát první odpověď. Ty ho vydeptají natolik, že vám vydá důležitý dokument.

Scene 6

Držte se prašné cesty vedoucí údolím. Na jejím konci je sídlo pašeráků, které je vaším cílem. Jediná cesta dovnitř ovšem vede tajnou chodbou, která začíná pod zříceninou domu, který stál před palácem. V jeho troskách najdete kruhový otvor, kterým musíte seskočit do zatopené jeskyně.

Scene 7

V poslední části se budete muset prostřílet velkým palácem, ve kterém je spousta stráží. Doplavte tedy na konec zatopené chodby a na jejím konci vylezte po schodech do paláce. Budete muset najít cestu k zadním vratům, která vedou na pobřeží. Naneštěstí jsou ale zamčené a vy budete muset hledat jinou cestu. Jděte tedy do dveří na nádvoří před bránou a prostřílejte se na balkón, na kterém první mise končí.

BERLIN BY NIGHT

Scene 1

Začínáte na ulici před branou velkého vojenského komplexu. Vaším prvním úkolem je kontaktovat „nenápadného" muže v béžovém kabátu s kloboukem. Měl by být na levé straně ulice. Po rozhovoru s ním běžte za roh a zvedněte telefon v telefonní budce. Po získání další části rozdělené zprávy běžte k místu, kde jste začínali, a vejděte do domu se stříškou před vchodem. Zazvoňte na zvonek označený číslem 205 a vyjeďte výtahem do prvního patra. Tam zaklepejte na dveře 205 a seberte papír, který se objeví pode dveřmi. Pro poslední část zprávy si musíte dojít do baru naproti domu, ve kterém se nacházíte. V jednom z boxů je další „nenápadný" kontakt, který vám prozradí poslední část zprávy.

Po jejím získání se ještě musíte dostat do samotného komplexu. Běžte k bráně a dávejte si pozor na bezpečnostní kameru nad ní. Musíte se proplížit do strážní budky a uplatit strážného. Ten vám otevře bránu a vy se musíte pod kamerou proplížit dovnitř komplexu.

Scene 2

Ve druhé části berlínské mise se zřejmě nevyhnete spuštění poplachu. Nebojte se tedy použít střelné zbraně a oba strážné za rohem zastřelte. Připravte se na několik strážných, kteří přiběhnou a rozhodně nebudou nejdřív střílet do vzduchu. Po vyčištění okolí jděte k otevřeným dveřím skladiště a projděte ke dve-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Pohled
- **Směrové šipky doleva a doprava »** Přepínání zbraní
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Přepínání módů zbraní (vynálezů)
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko »** Zobrazení vašich současných úkolů
- **Trojúhelník »** Přiblížení
- **Čtveřeček »** Oddálení
- **L1 »** Skákání
- **L2 »** Skrčení
- **R1 »** Střelba (použití vynálezu)
- **R2 »** Nabíjení
- **START »** Pauza
- **SELECT »** Základní nabídka

ří m na druhé straně. Proběhněte do strážní budky (pozor na vojáky na strážních věžích) a pákou na levé straně ovládacího pultu si otevřete bránu přímo před vámi. Proběhněte zpět skladištěm a pokračujte otevřenou bránou.

Prostřílejte se k další zavřené bráně. Dveřmi vedle ní se dostanete do strážnice ve velké budově. Za ní najdete dveře vedoucí do kontrolní místnosti, ve které musíte vypnout poplach. Po vypnutí poplachu projděte dlouhou chodbou a dostanete se do prostoru za zavřenou bránou. Zastřelte stráže na věžích s reflektory a doběhněte k velkým vratům.

Scene 3

Vaše první kroky by měly vést do modrých dveří vlevo. Prostřílejte se několika chodbami do velkého skladiště s hromadami beden. Postřílejte zbylé vojáky (nesmíte střelit do červených barelů) a potom aktivujte obě nálože, které najdete právě na červených barelech.

Dveřmi ze skladu se dostanete na velké prostranství uzavřené bránou. Na jeho druhé straně uvidíte malou branku s visacím zámkem. Střelte do zámku a branka se otevře. Vyskákejte po bednách nahoru a otevřeným oknem se dostanete do dalšího skladiště (musíte se skrčit). Prostřílejte si cestu ven a před skladištěm uvidíte další hromadu červených barelů. Na ní aktivujte třetí časovanou nálož. Zbývá už jen vejít do dveří, které najdete za zaparkovaným nákladním autem.

Scene 4

Vyběhněte nahoru po schodech a dostanete se na větší prostranství osvětlené lucernami. Přeběhněte do dveří přímo před vámi. Dostanete se do velké místnosti s hodinami, ve které na vás zaútočí několik dalších vojáků. Po vyčištění místnosti jděte do dveří vlevo. Ty vedou do chodby se žlutými pruhy na stěnách. Dvoje nejbližší dveře vedou do archivu. V každé z těchto místností najdete na stolku otevřenou knihu, kterou musíte vyfotografovat pomocí slunečních brýlí.

Jejich vyfocením jste splnili první část úkolu. Nyní musíte běžet k zadním dveřím knihovny, u kterých vás čeká kontakt v béžovém kabátu s kloboukem. Použijte před ním zapalovač a on vám předá důležité dokumenty. Nyní vás čeká hledání tajného vchodu do úzkostlivě střeženého výzkumného ústavu. Vejděte zadním vchodem zpět do knihovny a prvními dveřmi vlevo se dostanete do sklepa. Tam najdete v poslední místnosti knihovnu, za kterou se skrývá tajný průchod.

Scene 5

Tato část je velmi krátká. Vaším jediným cílem je najít výtah, kterým se

dostanete do části ústavu, ve které pracuje doktor Schenker.

Scene 6

Před vámi je závěrečná část mise, ve které musíte najít doktora Schenkera a pomoci mu s útěkem z ústavu. Najdete ho v jeho laboratoři ve druhém patře. V průběhu rozhovoru ovšem budete muset odrazit útok několika vojáků (hlavně si dávejte pozor, aby nezastřelili doktora). Po ukončení rozhovoru budete muset doktorovi pomoci s útěkem. Vyběhněte na chodbu a postřílejte všechny vojáky, na které narazíte. Postupujte opatrně, protože doktorovi stačí jedna dobře umístěná kulka. Až bude vzduch čistý, vraťte se pro něj a ⊗ ho zvedněte (pokud je skrčený). Vyzvěte ho, aby vás následoval, a na konci chodby zahněte doleva. Seběhněte po schodech a otevřete dveře nalevo od schodiště. Vejděte do místnosti plné podivných strojů a máte za sebou druhou misi.

UNEXPECTED TURBULENCE

Scene 1

Po krátkém rozhovoru bude vaše letadlo obsazeno nepřátelskými agenty. Vyjděte z kabiny na chodbu a jděte směrem k pilotní kabině (doprava). Prostřílejte se až do oddělení, ve kterém vám další cestu zablokuje vytržená sedačka. Naštěstí je v podlaze poklop (je špatně vidět, ale po chvilce ho určitě najdete), kterým se za blokované dveře dostanete. Pokračujte dál, až se dostanete do pilotní kabiny, kde schytáte ránu do hlavy a ztratíte vědomí.

Scene 2
A teď menší výlet do minulosti. Vaším úkolem v této krátké misi bude ukrást dvě kabelky a jeden kufřík. Začínáte přede dveřmi svého bytu (zapamatujte si jeho pozici, protože se sem budete muset s lupem vrátit). Jděte uličkou směrem doleva a dostanete se na ulici, po které chodí několik strážníků, kteří vás nesmí chytit. Jděte ulicí dál a za rohem uvidíte u výkladní skříně dohadující se pár. Běžte k nim a seberte kabelku ležící na bedně vedle nich. Potom co nejrychleji utečte do uličky s vaším bytem a projděte jí do další části ulice.

Proklouzněte za strážníkem na protějším chodníku do další uličky. Před vámi bude průchod a napravo malé prostranství s několika lavičkami a jednou dívkou. Jděte k ní a seberte její kabelku. Co nejrychleji utečte do průchodu, kterým se dostanete do ulice, ve které uvidíte muže v telefonní budce. Seberte jeho kufřík, který nechal neprozřetelně stát před budkou. Po získání všech předmětů se vraťte ke dveřím svého bytu.

Scene 3
Děj se vrací na palubu letadla. Máte jednu minutu na to, abyste se dostali z padajícího letadla. Musíte se vydat zpět na záď stejnou cestou, jakou jste se dostali do kabiny. Naneštěstí nestačíte najít žádný padák a letadlo se rozlomí přímo před vámi (pokud doběhnete dost daleko).

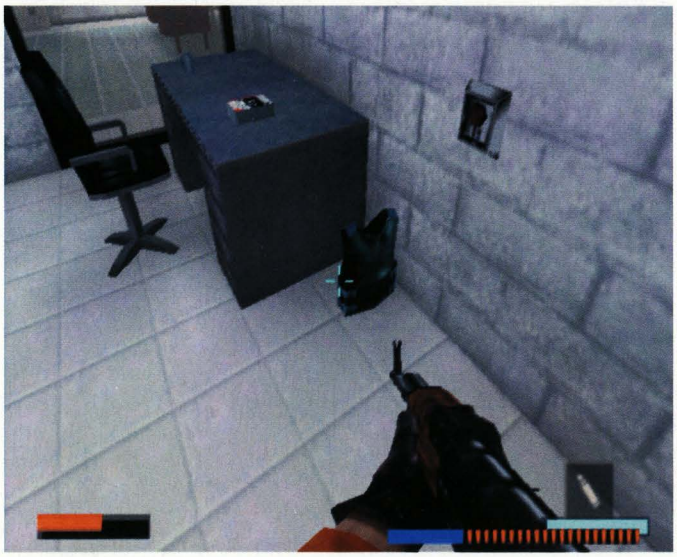
Scene 4
Padáte volným pádem a pod sebou vidíte agenta, ke kterému se budete pomalu přibližovat. Průběžně kontrolujte jeho pozici a snažte se držet nad ním. Až budete těsně u něj, automaticky se ho chytíte a seberete mu padák.

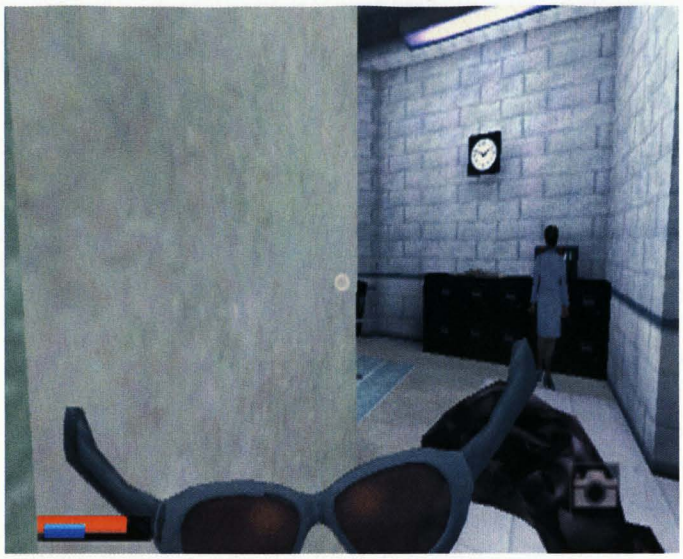
RENDEZVOUS IN HAMBURG

Scene 1
Toto je zřejmě nejkratší scéna hry. Po vyslechnutí rozhovoru mezi vyhazovačem a zoufalým zákazníkem proběhněte dveřmi přímo dovnitř a tam vás čeká vyslechnutí druhého rozhovoru.

Scene 2
Vyběhněte po schodech do prvního patra a najděte kancelář, ve které spí za stolem manažer klubu. Dejte si ovšem pozor na kameru v pravém vzdálenějším rohu místnosti. Při vhodné příležitosti proběhněte do rohu pod ní a až bude natočená ke dveřím, popojděte ke stolu a seberte z něj ležící obálku.

Při další vhodné příležitosti vyklouzněte ven a seběhněte do přízemí. Najděte a oslovte muže v zelené košili, který má neuvěřitelný úsměv a cigaretu v levé ruce. Tento agent vás upozorní na muže, který vás sleduje. Jděte dlouhou chodbou s výhledem do akvária až k dámským toaletám. Otevřete dveře a v následující animaci Cate tajemného muže srazí k zemi a vezme si jeho zbraň.





Scene 3
Otevřete dveře na chodbu a zastřelte útočníky, kteří se vás pokusí zabít. Jděte chodbou směrem doprava a u telefonů na stěně seberte uspávací parfém. Potom se prostřílejte skladem a kuchyní zpět do prostoru klubu. Dostanete se do velké místnosti s pódiem v rohu. Vyběhněte na pódium a ze dveří vedoucích k šatnám vyběhne agent Goodman.

Scene 4
Teď vás čeká útěk z klubu. V malém skladišti s několika bednami otevřete vzdálenější okno a vyskočte na ulici. V následující animaci bude váš kontakt zastřelen a vy budete muset vymyslet alternativní plán. Otočte se a jděte na konec uličky, kde najdete schody vedoucí dolů.

Prostřílejte se chodbou a následující dlouhou uličkou, až se dostanete na větší prostranství, kde pod sebou uvidíte vodní kanál. Postřílejte své nepřátele na okolních střechách a seběhněte dolů, kde se na druhém břehu dostanete na loď s několika sudy. Loď s vámi odpluje a vy za sebou máte další misi.

A TENUOUS LEAD

Scene 1
Prostřílejte se do prostoru skladu a najděte pumpu mezi dvěma obrovskými nádržemi. Otočte velkým ventilem a trochu odstupte, protože pumpa za chvíli exploduje. Tato exploze vyláká námořníky ze skladu, takže se připravte na další útočníky. Potom jděte dozadu a vejděte do nyní otevřeného skladiště.

Scene 2
Projděte šatnou, přeběhněte můstek s unikající párou a dostanete se do velké místnosti, ve které zábradlím a žebříkem probíjí elektřina. Seběhněte do nejnižšího patra a po zastřelení obou námořníků vypněte pákou na zdi elektřinu. Potom se vraťte do místnosti úplně nahoře a vylezte po žebříku na malý ochoz. Z něj se dostanete poklopem ve zdi do velké místnosti, ve které musíte otočit ventilem vpravo. Potom vylezte zpět po žebříku a z vedlejší místnosti seběhněte o patro níž. Projděte dvoukřídlými dveřmi do místnosti pod můstkem, po kterém jste před chvilkou přebíhali. Na jejím konci najdete pod velkou trubkou kolo, které musíte sebrat. Vraťte se na chodbu před touto místností a před sebou uvidíte trubky, na kterých chybí kolo ovládající ventil. Použijte kolo, které jste našli, a cesta dál je volná. Seběhněte do nejnižší místnosti a otevřete další dvoukřídlé dveře. Touto chodbou doběhnete až k agentu Goodmanovi.

Scene 3
Projděte kolem nákladního auta a zastřelte námořníka před dveřmi do velké budovy. Vejděte dovnitř a dejte si pozor na bezpečnostní kameru. Dlouhou chodbou se dostanete do prostoru před skladem, který je vaším cílem. Zastřelte námořníka, který před ním hlídá, a dejte si pozor na kameru u dveří. Jděte k bednám u pravé stěny skladu a vyskákejte po nich až na ochoz vpravo. Z něj jednoduše přeskočíte na střechu skladu a velkým oknem se dostanete dovnitř.

Scene 4
Stojíte v první hale skladiště. Pokračujte velkými vraty dál a postřílejte hlídkující námořníky. V rohu hned za vraty najdete první skupinku šedých barelů, na kterých je časovaná nálož. Aktivujte ji a jděte k vratům vedoucím do další části skladu. Seběhněte po rampě dolů a za rohem najdete u hromady beden další barely s náloží (aktivujte ji). Potom se vraťte ke vstupu do velké haly a otevřete dveře vlevo. Postřílejte pár dalších námořníků a na konci této haly s policemi na straně najdete barely s třetí náloží.

Odtud pokračujte směrem vlevo, kde musíte najít místnost s ovládacím pultem jeřábu (na dveřích je zámek, do kterého musíte střelit). Zatáhněte za všechny páky a běžte na plošinu, kam jeřáb shodil svůj náklad. Za rohem najdete zadní východ ze skladu vedoucí k nákladní lodi. Za východem vlevo stojí barely s poslední náloží. Po její aktivaci se vraťte do první haly skladu a opusťte ho dveřmi vlevo.

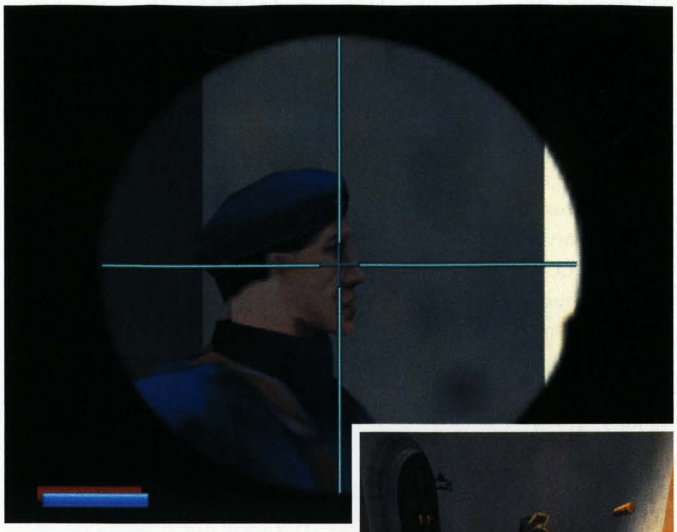
Scene 5
Prostřílejte se kancelářemi na prostranství plné modrých beden. Vlevo uvidíte žluté schodiště, pod kterým najdete cestu dál. Dostanete se přímo k lodi, na kterou se chcete dostat. Obejděte hromadu kontejnerů vlevo a za nimi najdete dveře pod úrovní země. Na druhé straně chodby střelte do zámku na brance kousek před vámi. Vylezte po žebříku na krátký můstek přímo nad vlakem. Nyní musíte počkat, až bude jeřáb z vlaku zvedat jeden z kontejnerů. V příhodné chvíli na něj přeskočte (až bude nahoře) a jeřáb vás dopraví až do útrob lodi.

Scene 6
Vaším úkolem v nákladním prostoru lodi bude najít a vyfotografovat dva kontejnery s podezřelým obsahem. Jděte podél stěny nalevo od vás a u nejbližšího rohu se podívejte směrem ke kontejnerům. Uvidíte modrý barel, který musíte vyfotografovat pomocí speciálních brýlí. Potom bez milosti postřílejte všechny námořníky v nákladovém prostoru a jděte na jeho druhou stranu, kde najdete otevřené dveře vedoucí do úzké chodby. Na jejím konci je místnost plná beden. V rohu u velkých vrat najdete žlutý barel, který také musíte vyfotit. Potom běžte ke dveřím vedle vrat a projděte do další části nákladového prostoru.

Scene 7
Prostřílejte se na druhou stranu prostoru plného kontejnerů. Tam najdete mezi bednami pod ochozem červený barel. Vyfoťte ho a vyběhněte po schodech na ochoz v úrovni prvního patra. Na ovládacím pultu si přivolejte červeným tlačítkem výtah, kterým se dostanete na nejvyšší ochoz, kde musíte vyfotit zelený barel. Potom sjeďte zpět dolů a běžte do levého zadního rohu nákladového prostoru. Tam najdete vstup do klimatizace, kterou se dostanete až k mříži, kterou jednoduše odklopíte.

Seskočte z trubek dolů a pomocí zapalovače odstraňte zámek na dvířkách vlevo. Na druhé straně vylezte po žebříku nahoru. Dostanete se do spleti úzkých chodeb, ve kterých musíte hledat žebříky mířící nahoru. Nakonec vás čeká nevyhnutelný úder do hlavy a další bezvědomí.

Scene 8
Stejně jako po minulém úderu do hlavy, i nyní vás čeká mise odehrávající se ve vzdálené minulosti. Po krátkém rozhovoru se dostanete do kanálu, kterým projdete až do sklepa malé hospůdky, ve které musíte vykrást dva trezory. Při pohybu po hospůdce si ovšem budete muset dávat velký pozor, protože se po ní pohybují uklizeč a majitel. Pokud vás jeden z nich spatří, tak okamžitě zavolá policii a to znamená téměř jistý neúspěch mise. Když narazíte na visací zámek, použijte na něj paklíč.



První trezor je umístěn v přízemí kousek od baru. Najděte dveře, za kterými je malá místnost s dřevěnými dvířky ve stěně. Dveře za sebou zavřete a otevřete malá dvířka. Odkryje se před vámi první trezor. Použijte na něj speciální přístroj, který ho po chvilce cvakání otevře. Přístroj si opět seberte a nezapomeňte vzít také obsah trezoru.

Druhý trezor najdete v prvním patře za malým balkónem s několika stoly. Je umístěn v kanceláři, do které se můžete dostat také tajným zadním vchodem (dvířka k němu najdete vedle telefonního automatu). Opět za sebou nejprve zavřete dveře kanceláře. Tentokrát je ovšem trezor schován velmi nenápadně. Dvířka jeho skrýše jsou ve stěně vedle dveří. Použijte stejnou metodu jako u prvního trezoru. Potom stačí dostat se s lupem hlavním vchodem ven z hospůdky.

Scene 9
A nyní zpět do reality - jste v zamčené místnosti a loď se potápí. Seberte zapalovač, který leží na zemi před vámi a s jeho pomocí přeřežte visací zámek na dveřích. Otevřete je a dejte se chodbou doprava. Po explozi několika ventilů vejděte do dveří vpravo a obejděte proudy páry. Na druhé straně jděte k otvoru v podlaze a doplavte až ke dveřím na konci chodby. Rychle je otevřete a plavte k otvoru uprostřed místnosti. V té seberete pistoli a nějakou munici. Stejnou cestou se vraťte a pokračujte chodbami až do velké místnosti s hřídelí lodního šroubu.

Seskočte do vody a doplavte k malé plošince, ze které vedou schůdky k vypínači elektřiny. Zatáhněte za páku, díky čemuž přestane na můstku nad vámi probíjet proud. Nyní seskočte zpět do vody a najděte zatopená dvířka, kterými podplavete k žebříku. Po něm se dostanete na můstek nad místností s hřídelí. Přeskočte velkou mezeru a vejděte do dveří na druhé straně.

Scene 10
Pokračujte chodbou a spadněte dírou v podlaze do místnosti pod vámi. Vyjděte dveřmi na další chodbu a zastřelte posledního námořníka, kterého na lodi potkáte. Potom jděte na konec chodby a střelte do klepajícího se ventilu. Využijte stoupající hladiny a v patře nad vámi rychle vyběhněte na chodbu a ihned za sebou zavřete dveře. Jinak bude můstek zaplaven a vy se utopíte. Pokračujte dál a za můstkem najdete místnost s vysílačkou. Běžte k ní a připevněte na ni sledovací zařízení.

THE DIVE

Scene 1
Další mise začíná v malém hotelovém pokoji. Otevřete dveře na chodbu a postřílejte všechny protiv-

níky, na které zde narazíte. Pokračujte hotelem dál, až se dostanete na slepý konec. Zezadu na vás vyběhnou dva maníci z pokoje, před kterým stojí vozík s potřebami na úklid. Vejděte do tohoto pokoje a otevřete okno vlevo. Vyskočte na parapet a zastřelte otravného střelce v protějším okně. Potom pokračujte po římse směrem doleva, až se dostanete k plošině požárního žebříku. Zastřelte dalšího protivníka ve vikýři vpravo nahoře a přeskočte na plošinu před vámi. Potom si vezměte do ruky vystřelovací lano a namiřte ho na vikýř, ve kterém stál poslední protivník. Vystřelte lano a vytáhněte se na půdu.

Scene 2

Proběhněte půdu a na její druhé straně vylezte vikýřem na střechu. Postřílejte protivníky na okolních střechách a malým okýnkem vlezte na další půdu. Na jejím konci najdete schody a nad nimi vstup do klimatizace. Tou se dostanete na střechu nad malou zahradou. Seskočte na zem a pokračujte až na druhý konec zahrady, kde uvidíte na stěně dřevěné konstrukce porostlé břečťanem. Vylezte po pravé konstrukci nahoru a dostaňte se na okap vpravo. Vylezte na střechu s velkou nádrží a na druhé straně malé plošiny pokračujte po dalším okapu.

Dostanete se k vikýři, kterým můžete vlézt na další půdu. Prostřílejte se na její druhou stranu a vikýřem vylezte opět na okap, po kterém se dostanete až ke vstupu do klimatizace. Vlezte do ní a pohybujte se, dokud se klimatizace nepropadne. Vyjděte z místnosti s velkou nádrží a běžte k malým dvířkům vlevo.

Scene 4

Následuje velmi nepřehledná část mise odehrávající se pod vodou. Vaším úkolem bude najít ve vraku potopené lodi nákladový list a kapitánův deník. Dovnitř se dostanete otvorem, u kterého jiskří elektrické vedení. Uvnitř najděte kabinu nad nákladovým prostorem, ve které leží na stole hledaný nákladový list. Co nejrychleji proplavte nákladový prostor se žraloky a na druhé straně hledejte místnost, ve které je u stropu opět otvor s jiskřící elektřinou. Tím se dostanete do vyššího patra, ve kterém se nachází kapitánova kajuta. V ní plave nad postelí jeho deník, který musíte sebrat.

Po jeho sebrání už jen zbývá dostat se pryč z potopeného vraku. Ten je ovšem nyní plný nepřátelských potápěčů, které budete muset cestou likvidovat. Plavte tedy zpět do nákladového prostoru s kontejnery. Bohužel chodba, kterou jste se dostali dovnitř, je zavalená. Za nákladovým prostorem se tedy musíte dát na druhou stranu, kde najdete menší halu s malými zelenými bednami. Proplavte několika dalšími chodbami a najděte zničený komín (v jeho boku je díra), kterým se konečně dostanete ven z lodi.

A MAN OF INFLUENCE

Scene 1

Stojíte před dveřmi vedoucími do kanceláří firmy barona Dumase. Po chodbách chodí stráže a na každém rohu je kamera. Vaším cílem je dostat se nepozorovaně do baronovy kanceláře a najít důkazy o jeho spolupráci s vašimi nepřáteli. Tento úkol ovšem nebude jednoduchý.

Jděte na chodbu hlídanou kamerou a dejte se směrem doleva. Na další chodbě zatočte doprava a posledními dveřmi vlevo se dostanete do rozestavěné kanceláře. V její zadní části najdete vstup na záchod (musíte odsunout několik prken), kde musíte zapálit koš s papírem (použijte zapalovač). Díky tomu opustí strážný u hlavního vypínače poplašného zařízení své místo. Vejděte do místnosti, kterou opustil (vedle sekretářky bavící se s nespokojeným klientem), a zatáhněte za páku, kterou poplašné zařízení vypnete.

Nyní můžete v klidu vejít do baronovy kanceláře (vedle dveří kanceláře je štítek s jeho jménem). Tam zatáhněte za pera na jeho stole a odsune se knihovna skrývající tajný průchod. Zatáhněte za páku na zdi a vyběhněte po právě vysunutém schodišti. Dál pokračujte až na střechu. Po vstupu na střechu kolem tajné kanceláře jděte doleva a na levé stěně najdete páku, kterou otevřete okna kanceláře. Seskočte dovnitř a použijte vysílačku na malém stolku. Po vysunutí modelu máte hledaný důkaz a můžete se vrátit ke Goodmanovi.

Scene 2

Nyní je před vámi úkol proniknout do baronovy chemické továrny. Počkejte, až Goodman zabije jednoho strážného, a potom se přibližte ke strážní budce zleva. Přes sklo střelte do hlavy zbývajícího strážného a po jeho likvidaci se propliže te pod kamerami do budky a zatáhněte za páku, která vám otevře vrata továrny. Propliže te se pod kamerami ke dveřím nalevo od vnitřní brány a jste vevnitř.

Scene 3

Další úkol bude opravdu velmi těžký. Musíte v prostoru továrny najít a vyfotit tři důležité dokumenty, aniž byste spustili poplach. Vyjděte na velké prostranství a pokračujte do nejbližších dveří vlevo. Těmi se dostanete přes několik hal až do kanceláře, ve které musíte vyfotit otevřenou knihu na stole.

Vraťte se na velké prostranství a před sebou uvidíte dveře, nad kterými je umístěna kamera. Za nimi najdete skladiště, ve kterém musíte vyskákat po bednách nahoru. Tam najdete v rohu malý průchod, kterým se dostanete za zamčené dveře. Pokračujte dál a opět nakonec najdete kancelář s otevřenou knihou. Po jejím vyfocení se opět vraťte na otevřené prostranství. Tentokrát přeskočte nekonečný jedoucí vlak a na druhé straně najdete velký prostor s dalšími dveřmi hlídanými kamerou. Stejně jako v předchozích případech na konci najdete otevřenou knihu, která je naštěstí poslední. Vraťte se ven a jděte do otevřených vrat vlevo.

Scene 5

Po delší době vás čeká opět jedna rychlá mise. Jděte rovnou ke dveřím domu a zazvoňte. V rozhovoru se sluhou použijte druhou a první odpověď. Díky nim vás zavede za svým pánem.

Scene 6

Nyní vás čeká dlouhý rozhovor. Celkem budete muset baronovi položit osm otázek. Je v podstatě úplně jedno, jaké otázky mu v průběhu rozhovoru kladete. Jen u té poslední musíte zvolit druhou možnost. Jak jednoduché.

SAFECRACKER

Scene 1

Stojíte u paty nového mrakodrapu. Vaším cílem je jeho střecha, ze které se dostanete na střechu vedlejšího

mrakodrapu. Nejdřív se ovšem musíte zbavit strážných kolem. Po jejich fyzické likvidaci proniknete dovnitř stavby (máte dvě možné cesty) a najděte malý vysokozdvižný vozík. Použijte ho a on vám otevře dveře vedoucí do nitra mrakodrapu.

Projděte dál a najděte dveře vedoucí na schodiště. Seběhněte o patro níž a prostřílejte se několika místnostmi až ke generátoru (je kolem něj plot z pletiva). Zapalovačem rozřežte zámek a zmáčkněte velké červené tlačítko, které ho spouští. Potom vyběhněte zpět ven a nastupte do výtahu v rohu mrakodrapu. Použijte jeho ovládací panel a výtah se dá do pohybu.

Scene 2

A je tu první velký souboj hry, ve kterém musíte zabít obrovitou Helgu. Naštěstí to není nijak těžký souboj. Velmi rychle sice zjistíte, že Helze vaše zbraně neublíží, ale v levém zadním rohu je velký červený vypínač. Zmáčkněte ho a v jednom místě začne konstrukcí stavby probíjet elektrický proud. Do něj musíte Helgu nalákat. Postup opakujte, dokud Helga neexploduje. Potom nastupte do druhého výtahu a pokračujte nahoru.

Scene 3

Dostáváte se téměř na střechu. Prostřílejte se stavbou k nedokončenému schodišti. Otočte se a uvidíte velkou díru, kolem které je žlutá páska. Dole je několik beden a dva dělníci. Přeskočte pásku na šedou zeď, ze které můžete bezpečně spadnout dolů. Tam najděte improvizovaná dřevěná vrata se zámkem, do kterého musíte střelit. Krátkou chodbou se dostanete do kanceláře s rýsovacím prknem. Vezměte si do ruky vystřelovací lano a ve stropě vysoko nad vámi uvidíte vhodný úchyt. Vystřelte lano a vytáhněte se nahoru.

V tomto patře se musíte dostat do šachty schodiště. To sice končí několik pater pod vámi, ale vy se musíte dostat na dvě prkna, která v ní leží. Z nich se dostanete nahoru opět pomocí vystřelovacího lana. Vyjděte ven a vyskákejte na střechu po bednách za rohem. Jděte směrem k jeřábu a před sebou uvidíte několik traverz se dvěma velkými deskami. Musíte se dostat na tu vzdálenější. Z ní se po traverzách dostanete do kusu budovy za jeřábem. V něm najdete výtah, kterým sjedete k patě jeřábu. Vyskočte na žebřík, po kterém se dostanete na jeřáb.

Scene 4

Obejděte nástavbu před vámi a prostřílejte se šatnou s velkými okny. Na její druhé straně uvidíte na střeše vlevo pod sebou velký kříž s několika světly. Slezte k němu po žebříku a střelte do jednoho ze tří červených barelů, které stojí v rohu. Následná exploze dá agentu Goodmanovi znamení, že jste na správné střeše. Potom vyskákejte po modrých bednách k mříži, kterou se dostanete do klimatizace. Na jejím druhém konci musíte střelbou zničit kryt, který nejde otevřít. Ve velké místnosti se vzduchotechnikou přeskočte na velký stroj uprostřed. Střelbou si uvolněte vstup do klimatizace, kterou se dostanete do malého prostoru s výtahem uprostřed.

Oběhněte výtahovou šachtu a na druhé straně najdete vedle kytky v květináči vypínač nouzového otevírání výtahu. Použijte ho a skočte na žebřík ve výtahové šachtě. Lezte směrem dolů a výtah se dá do pohybu. Skočte na něj a poklopem se dostanete dovnitř. Přeběhněte po střeše kolem bazénu a na druhé části střechy najdete v rohu poklop. Zapalovačem přeřízněte zámek a slezte po žebříku dolů (do této místnosti se můžete dostat i od části střechy označené křížem). Zmáčkněte červené tlačítko a vylezte zpátky na střechu. Tam zmáčkněte další červené tlačítko a po chvilce se před vámi objeví plošina určená pro mytí oken. Skočte na ni a použijte její ovládací panel.

Scene 5

Jste uvnitř administrativní budovy baronovy společnosti. Vaším prvním úkolem bude najít 8 předmětů (složky, kufříky, filmy atp.) ve dvou patrech, která jsou vám přístupná (můžete se mezi nimi pohybovat po žebříku u vzduchotechniky). Až budete mít sebráno osm předmětů (je jich tam nejméně devět), najděte v nižším patře zavřený výtah, před kterým je místnost s okny vedoucími do chodby. V této místnosti je na pravé stěně (pokud jste čelem k výtahu) panel pro zadávání číselného kódu. Použijte na něj přístroj pro odkódování (nezapomeňte ho tam) a výtah se otevře.

Scene 6

Čeká vás velmi krátká část mise, ve které pouze proběhnete jedním patrem a cestou postřílíte několik strážných. Stačí doběhnout ke dveřím baronovy kanceláře a je za vámi.

Scene 7

Proběhněte malou místnost a ve velké hale postřílejte několik strážných. Potom vyběhněte po schodech nahoru a najděte vchod do prostoru baronovy soukromé kanceláře. V její zadní místnosti visí na stěnách obrazy zvířat. Odsuňte obraz lišky (je nakřivo) a na panel pro zadávání číselného kódu použijte opět dekódovací přístroj. Tím se otevře průchod do trezoru, ve kterém jsou ukryty stěžejní informace.

Před vámi je nelehký úkol projít velmi dobře zajištěným sejfem. Nasaďte si sluneční brýle a přepněte je na mód pro detekci infračervených paprsků. První dvě místnosti překonáte snadno, ale ve třetí už budete muset přeskakovat paprsek pohybující se těsně nad zemí. Po překonání této místnosti se zřejmě zhrozíte při pohledu na paprsky před vámi. Naštěstí je v podlaze pod vámi poklop, kterým se dostanete do prostoru pod podlahou. Propližte se k dalšímu poklopu a tak se dostanete k hledaným materiálům. Vyfoťte otevřenou knihu a noční můra je za vámi.

RESCUE ATTEMPT

Scene 1

Začínáte v kuchyni jídelního vozu. Vaším prvním úkolem bude získat seznam cestujících ve vlaku. Jděte směrem k lokomotivě a v kabině průvodčího (Conductor's Office) ho najdete ležet na stole. Vaším druhým úkolem bude sehnat si platnou jízdenku. Jděte směrem do zadní části vlaku a před vstupem do jídelního vozu schovejte svou zbraň. V tomto a následujícím vagónu se pohybuje průvodčí, kterému se bez platné jízdenky musíte vyhnout. Vaší jedinou šancí je záchod na konci jídelního vozu. Počkejte si, až bude průvodčí kontrolovat jízdenky v jí-

delním voze, a proklouzněte mu za zády. Běžte dál, až narazíte na vagón se dvěma agenty na chodbičce. Zastřelte je a v druhém kupé najdete na stolku jízdenku.

Dalším úkolem bude kontaktovat agenta UNITY. Najdete ho o dva vagóny blíže lokomotivy v předním kupé. Dozvíte se o nebezpečném agentovi, kterého budete muset zlikvidovat. Běžte až do prvního vagónu a vejděte do předního kupé. Po splnění posledního úkolu musíte opět proběhnout celým vlakem (tentokrát bude plný nepřátelských agentů). Na konci vlaku přeskočte na poslední vůz a otočte kolem, které poslední vagón odpojí.

Scene 2

Přijíždíte na odpojeném vagónu ke strážní budce před vstupem do tunelu. Zastřelte strážné a rozstřílejte spodní prkno bránící vám ve vstupu do levého tunelu. Proběhněte tunelem a dostanete se k velkému skladišti, kolem kterého je spousta strážných. Z rozumné vzdálenosti je postřílejte a běžte na konec skladiště vlevo. Tam najdete žebřík, po kterém se dostanete na můstek nad železniční tratí. Přeběhněte ho a běžte až k velkým světlým vratům. V levé části budovy před vámi je u země malý otvor, který vede do prostoru pod podlahou. Tím se dostanete až do skladu dřeva. Vyběhněte ven z haly a dejte se směrem doprava. Tam najdete nižší hromady dřeva, po kterých se dá přeskákat na druhou stranu.

Scene 3

Zastřelte stráže za skladem a seberte motorku, která stojí u cesty. Nečeká vás ovšem žádná bezstarostná jízda. Jakmile uvidíte první strážní budku, seskočte a zastřelte strážné, kteří se tentokrát velmi šikovně kryjí. Potom běžte k závoře a uvolněte cestu dál. Podél ní vás čeká několik dalších strážných, které nemusíte bezpodmínečně zabíjet. Do tuhého půjde až v uzavřeném údolí, kde uvidíte startovat vrtulník. Vlevo je strážní budka postavená na vysokých kůlech. Zbavte se strážného s granátometem a potom se věnujte vrtulníku, který na vás bude nepříjemně útočit. Po jeho likvidaci vylezte po žebříku do strážní budky a zmáčkněte velké červené tlačítko. Potom slezte opět dolů a zjistíte, že vedle cesty se otevřel velký kámen a odkryl se panel pro zadávání číselného kódu. Jako vždy použijte dekódovací přístroj a cesta do tajné podzemní základny je volná.

Scene 4

Před vámi je dlouhý můstek vedoucí ke strážní budce a hlavním vnitřním vratům. Postřílejte stráže kolem vrat a počkejte, až se otevřou. Uvnitř je mnoho strážných, se kterými si nejlépe poradíte, když si na ně trpělivě počkáte. Vyběhnou téměř všichni, takže vevnitř potom budete mít méně práce.

Vstupte do vnitřního prostoru základny a vejděte do prvních dveří vpravo. V této místnosti seberte na stole zapalovač, který budete potřebovat. Potom najděte skladiště plné velkých beden. Z něj vede několik chodeb. Jen v jedné jsou ovšem dvířka se zámkem. Zámku se zbavíte pomocí zapalovače. Potom zastřelte strážného a červeným tlačítkem vypněte poplach. Potom vyběhněte ze skladu do chodby, která vede kolem něj, a najděte výtah s obrazovkou napravo od dveří. Použijte přístroj s obrazovkou a až se za vámi dveře výtahu opět zavřou, můžete se vydat na cestu směrem dolů.

Scene 5

Dostáváte se do složitého komplexu laboratoří, ve kterém budete muset najít doktora Schenkera. Ten se ovšem nalézá o patro níž. Běžte tedy chodbou směrem doprava a hledejte výtah, jehož dveře jsou z pletiva. Přivolejte ho tlačítkem vpravo a sjeďte o patro níž. Zde velmi rychle najdete dvoukřídlé dveře s visacím zámkem. Střelte do zámku a vejděte do místnosti s několika lůžky. Najdete zde doktora a vaším dalším úkolem bude dostat ho ven ze základny.

Běžte zpět cestou, kterou jste přišli. Po pár metrech ovšem zjistíte, že vám skupina strážných odřízla cestu. Doktor Schenker zná ovšem jinou cestu na svobodu. Běžte za ním a dveře, u kterých stojí, otevřete pomocí dekódovacího přístroje. Dlouhou chodbou se dostanete do velké haly, ve které střídavě probíjí proud do několika velkých kovových desek na zemi. Musíte vždy počkat na výboj a desku potom co nejrychleji přeběhnout (nezastavujte se hned za ní, protože za vámi běží doktor Schenker). Dál už vás čeká jen spousta střílení. Držte se doktora, který zná cestu ven.

TROUBLE IN THE TROPICS

Scene 1

Jste schováni za otevřenou bednou a vaším prvním úkolem je najít a zničit vysílačku, která je umístěna někde v podzemní části této základny. Zbavte se obou strážných u přístaviště a proniknete dovnitř základny. Hledaná vysílačka je za dveřmi s kódovým zámkem (použijte dekódovací přístroj). Vede k nim několik možných cest, takže by neměl být problém je najít. Vysílačce stačí jedna rána a je nepoužitelná.

Vaším dalším cílem je výtah, který vás dopraví do vyšších pater základny. Najdete ho za velkým skladem plným dřevěných beden. Jednoduše běžte k jeho ovládacímu panelu a výtah se dá do pohybu. Připravte se na střelbu na výtah ve vedlejší šachtě. V tomto patře musíte opět najít dveře s panelem pro zadání číselného kódu. Za nimi konečně najdete cestu na povrch.

Scene 2

Stojíte u východu ze základny. Postřílejte stráže na prostranství pl-

ném beden (pozor na strážní věž naproti východu) a pokračujte dál cestou v údolí. Po několika zákrutách vás čekají dvě strážní věže, které jsou velmi nepříjemně umístěné. Pokud máte pár nábojů do odstřelovačky, tak zde je to pravé místo pro její použití. Pokračujte dál a hlídejte si pravou stranu cesty. V jednom místě je průrva s velkou rostlinou. Za ní je malé jezírko a cesta vedoucí k rozpadajícímu se mostu. Zastřelte stráže na druhé straně a přejděte přes most (budete muset skákat přes díry po chybějících prknech).

Scene 3

Pokračujte pěšinkou až k cestě a zastřelte strážné u brány vpravo. Potom jděte dál po cestě směrem doleva. Nakonec dojdete k troskám staré indiánské pevnosti. Zde narazíte na velmi dobře vyzbrojené stráže, takže postupujte pěkně opatrně. Nejlepší je počkat u brány vedoucí dovnitř na to, až na vás vyběhnou. Po likvidaci všech strážných pokračujte dál průchodem v pravé části pevnosti. Dejte si ovšem pozor, protože tam číhá několik dalších strážných, kteří vás mohou s přehledem rozstřílet na hadry.

Za pevností se dostanete do koryta malé říčky. Projděte korytem až k jezeru, v jehož prostředku je velká skála se strážní věží. Opět přijde na řadu odstřelovačka, protože oba strážní jsou dobře vyzbrojeni. Potom se přesuňte pod kruhový otvor ve skále vlevo a vezměte si do ruky vystřelovací lano. Zamiřte na úchytný bod nad otvorem a vystřelte do něj své lano.

Scene 4

Projděte kruhovou šachtou a pomocí zapalovače přepalte zámek na poklopu vedoucím do šachty pod vámi. Slezte po žebříku na příčku pod vámi a skočte do vody, kterou vidíte pod sebou (pozor na další příčky). Vyskočte z vody do jednoho z otvorů ve stěně (oba vedou do jedné chodby) a v chodbě najděte odbočku vedoucí k další chodbě zatopené vodou. Tou proplavte do velkého raketového sila a vylezte po žebřících na ochoz, který se táhne téměř kolem celého sila. Raketu drží čtyři úchyty, které jsou u stěny jištěny vždy dvěma zámky. Pomocí zapalovače přeřežte všech osm zámků a potom co nejrychleji utečte do zatopené chodby, kterou jste se dostali do sila.

Po nepovedeném startu rakety se vraťte do sila a opět vylezte na ochoz. Z něj můžete nyní přeskočit do kontrolní místnosti, ze které se dostanete hlouběji do základny. Postřílejte velké množství útočících stráží (opět je rozumné najít si nějakou výhodnou pozici a čekat na ně) a potom najděte dveře zamčené číselným kódem. Otevřete je a pokračujte chodbou k dalším dveřím.

Scene 5

Dostáváte se k ploše před skladem. V této části mise nesmí být spuštěn poplach, takže budete potřebovat spoustu trpělivosti. Vezměte si do ruky harpunu a zastřelte dělníka u beden přímo před vámi. Potom se musíte nepozorovaně proplížit do nejbližší chodby mířící směrem doprava. Tam zastřelte přecházejícího vědce a pokračujte chodbou dál. U dalšího rohu zaslechnete rozhovor. Rychle se vraťte k zastřelenému vědci a schovejte se za roh. Za chvíli přiběhne voják, kterého musíte dostat jedinou ranou. Potom projděte chodbou, ze které vyběhl, a na jejím konci objevíte malý prostor s několika trubkami. Zastřelte zbývající stráže a jděte ke dveřím vpravo.

Scene 6

Ani v této poslední části nesmí být spuštěn poplach. Nejprve vyslechněte celý rozhovor vědců za rohem. Potom se připravte na pečlivě načasovanou akci. Musíte totiž rychle zastřelit dva vědce a dva strážné, kteří se pohybují po prostranství na konci chodby. Potom vylezte po žebříku na horní terasu a běžte do malé místnosti, ve které musíte použít vysílačku.

Po rozhovoru s velením opět slezte po žebříku a běžte do další chodby. Tou se dostanete do řídícího střediska vesmírných letů. Musíte proniknout do chodby začínající v nejvzdálenějším rohu (propližte se, nebo všechny v hale zastřelte). Tou se dostanete k šatně, ve které musíte zastřelit kosmonauta ve skafandru. A pak už jen sledujte start rakety, na jejíž palubě se dostanete na oběžnou dráhu.

LOW EARTH ORBIT

Scene 1

Proběhněte světle modrým sektorem a ve žlutém nejprve najděte bar. Jděte k barovému pultu a na něm seberte identifikační kartu. Potom najděte výtah, kterým vyjedete o patro výš. Tam se dejte nejdřív doleva a najdete dveře vedoucí do výzkumných laboratoří. Jděte rovnou do prostředních dveří a na malém kulatém stolku seberte laserovou pistoli. Zastřelte útočícího kosmonauta. Potom se vraťte na chodbu a najděte dveře strážené ozbrojeným kosmonautem. Zastřelte ho a použijte ovládací panel napravo od dveří (projdete díky identifikační kartě).

Scene 2

Dostáváte se do prostoru beztíže. Proleťte vysokým otvorem do šachty uprostřed a touto šachtou leťte až nahoru. Tam opusťte prostor beztíže jedinými možnými dveřmi. Dostanete se do velké místnosti s několika vědci. Vyjeďte malým výtahem na horní plošinu a u jednoho ze dvou pultů seberte dekódovací přístroj. Potom seběhněte po můstku na nižší plošinu a běžte do dveří vlevo. V místnosti na konci chodby použijte dekódovací přístroj na panel vedle velkého monitoru. Potom se vraťte do velké místnosti a běžte

do protějších dveří. V místnosti na konci chodby opět použijte dekódovací přístroj a při návratu do velké místnosti si dejte pozor na dva ozbrojené kosmonauty. Jděte do šachty se stavem beztíže a slétněte do patra, ve kterém jste do ní poprvé vstoupili. Tam leťte ke dveřím, za kterými najdete další výtah (ty druhé stejně nejdou otevřít).

Scene 3
Stojíte na začátku oddělení botaniky. Jděte do dveří vlevo a pokračujte dál dveřmi přímo před vámi. Projděte prostorami laboratoří, až se dostanete do velkého sálu se zahradou. Před vámi je dlouhý most s několika kulatými otvory. Zastřelte ozbrojeného kosmonauta na druhé straně a přeběhněte most (otvory musíte samozřejmě přeskákat). Proběhnete několika chodbami a nakonec se dostanete do dlouhého spojovacího tunelu. Co nejrychleji se snažte dostat na druhou stranu (nestarejte se o kosmonauta, který vás napadne zezadu). Tam rychle otevřete dveře a sledujte, jak je spojovací tunel zničen rojem meteoritů.

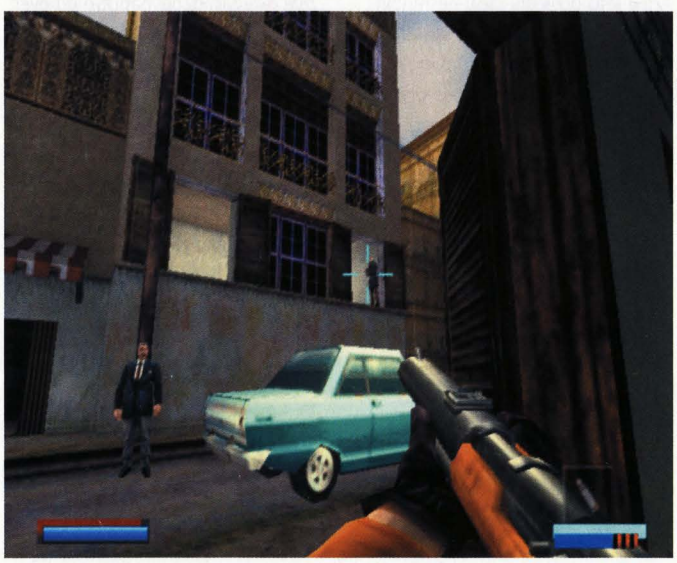
Scene 4
Jak vidíte, na splnění poslední části mise máte omezený čas. Běžte dál do prostoru laboratoří a narazíte na vědce nastupující do únikových modulů. Doběhněte až k velkému výtahu a sjeďte do centrální laboratoře. Tam najdete na stolku nádobu s hledanou protilátkou. Seberte ji a běžte zpět do výtahové šachty. Výtah je bohužel pryč a vy budete muset nahoru vyskákat po příčkách, které jsou na stěně okolo výtahové šachty. Potom stačí doběhnout do některého z únikových modulů a čeká vás cesta zpět na zem.

ALPINE INTRIGUE

Scene 1
Vaším úkolem v prvních dvou částech této alpské mise bude sledovat baronku při jejích nákupech. Míří totiž k tajnému terminálu lanovky, kterou se později dostanete na její sídlo. V první části stačí zůstat na úrovni prvního patra a sledovat baronku z výšky. Nakonec zajde do domu, do kterého ji musíte následovat.

Scene 2
Zde už bude situace o něco složitější. Musíte totiž střílet některé členy ochranky, které nechává baronka za sebou. Sledujte ji do domu, kterým projde k terminálu lanovky (pokud ji ztratíte z dohledu, můžete sledovat její stopy ve sněhu).

Scene 3
A jde do tuhého. Postřílejte stráže na prostranství před vámi (nesmíte ale spustit poplach) a vejděte do domu vpravo. Je plný stráží, ale nejsou v něm naštěstí žádné kamery. První vás čeká až nad dveřmi do dalšího domu. Tam najdete v garáži dekódovací přístroj, který budete bezpodmínečně potřebovat. Potom musíte najít malou místnost s řídícím pultem poplašného zařízení (za malým prostranstvím s přikrytými bednami). Vedle něj je pult pro zadávání číselného kódu, na který použijete dekódovací přístroj. Přes okno vidíte bránu, ke které se budete muset dostat. Za ní tato část mise končí.



Scene 4
Před vámi je veliký komplex, ve kterém musíte najít přístup k lanovce pro údržbu. Na konci prostranství za branou běžte směrem doleva. Objeví se před vámi další prostranství. Postřílejte všechny stráže a vyběhněte po schodech na ochoz, ze kterého se dostanete do prvního patra budovy vpravo. Tam najdete v ložnici otevřená okna, kterými se dostanete na prostranství za budovou. Potom už zbývá jen najít poklop, kterým vede chodba k hledané lanovce (je u strážní věže).

Scene 5
V chodbě se pod vámi protrhne led. Plavte k brance a střelbou zničte zámek. Plavte až na konec jezírka, kde je další díra v ledu. Před sebou uvidíte stezku, kterou musíte co nejrychleji proběhnout. Musíte si dávat pozor pouze na můstek a římsu z ledu (světlejší než okolí), které se pod vámi za chvilku propadnou. Nakonec dorazíte do malého údolí, kde musíte doběhnout k malé chatě s kouřícím komínem.

Scene 6
Naskočte na sněžný skútr a připravte se na dlouhou jízdu. Cestou narazíte na spoustu stráží. Pokud je chcete postřílet, musíte vždy včas sesednout. Celá trasa se dá projet i bez jejich likvidace (bude vás to ale stát kus brnění). Vaším cílem je základna lanovky, před kterou je elektřinou nabitý plot (samozřejmě se ho nesmíte dotknout). Zničte granátometem generátor na převisu vpravo a zapalovačem přeřežte zámek. Potom dveře otevřete a projděte dovnitř.

Scene 7
Naskočte na skútr a jeďte dál. Opět se připravte na několik dotěrných stráží. Po chvilce dojedete k minovému poli (je před ním plot a cedule se zkříženými hnáty). Musíte si nasadit brýle a přepnout je do módu detektoru min. Potom se střídavě rozhlížejte po minách a projíždějte na skútru (za minovým polem vás čeká ještě dlouhá cesta). Na konci údolí narazíte na několik hromad beden a další elektřinou nabitý plot. Tentokrát ho ovšem přeskočíte z hromady beden vpravo. Potom pokračujte dál dlouhým tunelem.

Scene 8
V poslední části vás čeká velmi jednoduchý úkol. Postřílejte všechny stráže a najděte kabinu lanovky. Potom stačí zatáhnout za páku vedle kabiny a rychle do ní naskočit.

THE INDOMITABLE CATE ARCHER

Scene 1
První část mise odehrávající se na hradě je velmi nepřehledná. Začínáte na konstrukci horní stanice lanovky. Přeběhněte po příčce do místnosti vpravo a potom seběhněte po točitém schodišti. Prostřílejte se až do malé strojovny, ve které zatočte do malé věže vlevo. Vylezte nahoru po žebříku a otevřete poklop nad vámi. V nejvyšším patře je malý otvor ve zdi, kterým se nakonec dostanete na střechu vnějšího schodiště. Po ní vyběhněte nahoru a v prvním patře musíte najít technika opravujícího elektřinu. Zastřelte ho, zavřete rozvodnou skříň a zapněte pákou elektřinu. V patře pod sebou vidíte malý osobní výtah. Dostaňte se k němu a použijte ho.

Scene 2
Tato část je velmi krátká. Seběhněte po schodech ke dveřím na nádvoří a dostanete ránu do hlavy.

Scene 3
Po hodně dlouhé době vás čeká mise z historie. Na starém anglic-

kém hradě budete muset ukrást obrovský diamant. Při této akci ovšem budete muset nejprve získat na svou stranu ducha mrtvé komorné. Najděte tedy dveře s visacím zámkem (máte paklíč), ze kterými je v místnosti na zemi papírek. Ten seberte a duch vám uvolní cestu k oknu. Starý okenní rám rozbijete úderem holou rukou. Touto cestou se dostanete až do místnosti s ovládáním okruhu pro napájení mříží. Zapojte ho a několika mřížemi se dostanete až ke stojanu s diamantem. Nejprve musíte na jedné straně najít tlačítko, kterým otevřete ovládací panel. Použijte na něj dekódovací přístroj a ukradněte diamant (nezapomeňte dát na jeho místo kopii a zavřít poklop). Nakonec vám duch uvolní cestu ven z hradu.

Scene 4

V této části musíte po rozhovoru s baronkou vyprovokovat Armstronga k pěstnímu souboji. V něm se ho musíte neustále držet, protože jinak po vás vystřelí granát, který vám nepříjemně pocuchá zdraví. Pokuste se stát těsně u něj a co nejrychleji do něj mlátit hlava nehlava. Tímto způsobem byste ho měli porazit.

Scene 5

Na začátku této mise nemáte žádnou výzbroj. Jděte na konec chodby a pokračujte vlevo. Seskočte na ochoz pod oknem a přeskákejte do okna ve věži vpravo. Tam praštěte strážného do hlavy a vyzbrojte se. Cesta dál vede přes sklep (najděte žebřík), kde musíte prolézt dírou v plotě. Vyjděte z něj dveřmi a nakonec se dostanete do další části hradu. Ve velkém sále musíte najít hranici dřeva. Stiskněte vysunuté poleno a odkryje se tajný výtah vedoucí do podzemní základny.

Scene 6

Jak vidíte v horní části obrazovky, na získání protijedu máte omezený čas. Postřílejte všechny strážné v hale a dál pokračujte dveřmi s panelem pro zadávání číselného kódu.

Scene 7

V této části konečně získáte protijed. Musíte ale pořádně hejbnout kostrou. Jděte chodbou směrem doleva a oběhněte celé zařízení uprostřed velkého prostoru, ve kterém se nalézáte. Na druhé straně se dostanete na můstek nad uzavřeným prostorem, ve kterém vidíte na stolku protijed. Doběhněte ke žlutému ovládacímu pultu a zmáčkněte červené tlačítko. Potom se vraťte ke stěně, kde začíná uzavřený tunel, kterým se protijed přesunuje. Až bude na místě, otevřete tunel a vypijte protijed. Potom najděte skladiště plné beden. V něm je na zemi malý poklop s visacím zámkem. Sestupte po žebříku pod ním a doběhněte ke dveřím vedoucím do baroncina sídla.

Scene 8

Prostřílejte se až do velké haly s vlakovou soupravou. Vyběhněte po schodech na ochoz nad halou. Pokračujte dál a několika chodbami se dostanete do velké jeskyně s dlouhým můstkem přes podzemní jezero. Při pokusu o jeho přeběhnutí vás zastaví cedule s nepříjemným textem. Seskočte do vody směrem vpravo a plavte do vedlejší jeskyně. Tam vyskočte na kovovou plošinu a vyběhněte po schodech ke dveřím nad vámi.

Scene 9

Projděte do kovem vyztužené chodby a pokračujte touto chodbou až do poslední místnosti, kde je malý bar a příjemné posezení. Běžte k baru a zatáhněte za malou pípu. Otevře se tajný průchod, kterým se dostanete do baroncíny kanceláře. Zmáčkněte tlačítko na pravém opěradle židle za stolem. Otevře se úkryt trezoru, který snadno otevřete díky dekódovacímu přístroji. Po zastřelení útočících stráží jděte do dveří, kterými utekla baronka. Bohužel uvidíte pouze odlétající vrtulník.

A VERY LARGE EXPLOSION

Scene 2

Prostřílejte se do velikého sálu, ve kterém se strážní kryjí za převráceným stolem. Vedle dvoukřídlých dveří vedoucích ze sálu je u země vchod do prostoru za zdí, kterým se dostanete za zamčené dveře. V dalším sále zabijte velmi nepříjemnou černošku s automatickou odtřelovačkou a po dvojitém schodišti vyběhněte směrem doprava. Tam uvidíte obrys skrytých dveří, které otevřete obrazem nalevo od nich. Projděte dvě ložnice a ve druhé uvidíte další skryté dveře. Těmi se dostanete do knihovny, za kterou je chodba s výtahem. Přivolejte ho páčkou na pravé stěně šachty a sjeďte k agentovi UNITY.

Scene 3

Prostřílejte si cestu ven a doběhněte až k bráně, kterou vám otevře voják z druhé strany. Potom projděte bránou a v souboji na blízko zabijte předposlední z trojice baroncíných elitních agentek. Na nádvoří za bránou budete muset zabít poslední agentku z poněkud větší vzdálenosti (použijte automatickou odstřelovačku). Vaše další cesta musí vést na střechu vedoucí kolem celého nádvoří. Dostanete se na ní po spadlém trámu na jejím konci.

Scene 4

Zastřelte strážné a zatáhněte za páku vedle lanovky. Potom naskočte dovnitř a vychutnejte si jízdu za doprovodu vrtulníků. Nejlepší pozicí je přední část kabiny. Skrčte se a stříljete do vrtulníků, dokud neuslyšíte zvuk zadřeného motoru. Šetřete municí, protože jí budete potřebovat opravdu spoustu.

Scene 5

Běžte k prostřednímu oknu uprostřed a použijte vystřelovací lano na úchyty na sloupu před vámi. Slezte po žebříku a dole vás čeká souboj s Volkovem. Běžte po římse až úplně doprava a vyskočte na převis nad vámi. Na jeho konci uvidíte neprůstřelnou vestu a revolver, kterým Volkova rozstříláte na hadry.

SUCH IS THE NATURE OF REVENGE

Scene 2

Nejprve zastřelte baronku a potom musíte varovat všechny civilisty na ulici. Časový limit je velmi krátký, takže nečekejte úspěch hned na první pokus (městečko znáte z první části mise Alpine Intrigue).

Scene 4

Vaším posledním úkolem hry je zastřelit falešného agenta Goodmana. Schovejte se za hrobku a snažte se ho dostat ze vzdálenosti, na kterou je velmi nepřesný.

Jakub Holý

Deus Ex: The Conspiracy

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** ION Storm ■ **RECENZE:** PSM2 4 - 92/100

Největší, nejpromakanější, nejlepší. K tomu není co dodat...

Něco tak komplexního a rozsáhlého, jako nabízí svět Deus Exu, vám dá zabrat, to se můžete vsadit. Ale nebojte, společně to dotáhneme až k úspěšnému konci.

Tato hra je velmi složitá a většina úkolů se dá vyřešit několika způsoby. Není v našich možnostech napsat zcela vyčerpávající návod, který by vyhovoval všem specializacím. Cesta popsaná v tomto návodu tedy bude vyhovovat zvláště postavám schopným zacházet s počítači a používat lehké zbraně. Děkujeme za pochopení.

Socha Svobody

Hra začíná na jižním molu, kde se setkáte se svým bratrem Paulem. U beden vpravo seberte páčidlo a pomocí něj rozbijte všechny bedny, které na molu najdete. Vypadne z nich několik užitečných věcí (hlavně Lockpick a dalekohled). Potom projděte malou budovou na konci mola a za ní pokračujte rovnou do prostoru velitelství UNATCO.

Před velitelstvím potkáte vojáka, který vám sdělí heslo pro vstup do malé boudy vedle antény. Potom si od něj můžete koupit nějakou munici. Až s ním skončíte, běžte k malému ohrazenému prostoru s anténou. Rozbijte bednu a získáte Multitool. Potom otevřete dveře do malé boudy a vevnitř najdete lékárničku, šípy a pod stolem DataCube, ze kterého získáte kód pro vstup do počítače. V něm můžete elektronicky odemknout poklop vedle antény (vevnitř najdete cenný EMP granát). Vyběhněte ven a běžte za boudu. Zde najdete bednu (Lockpick) a za ní klíč od poklopu (druhý způsob jeho otevření).

Dál pokračujte směrem k soše svobody. Před ní je několik hlídek, které bude nejlepší zlikvidovat. V jejich mrtvolách totiž najdete spoustu zajímavých věcí. Stále jděte směrem na sever. Přímo před vchodem do Sochy svobody ovšem hlídkuje malý robot, který by vám mohl pěkně zavařit. Můžete ho buď zlikvidovat pomocí EMP granátu, nebo se mu prostě vyhnout (proklouzněte za jeho zády). Nakonec doběhnete k hromadám kontejnerů.

Na druhé straně najdete vstup na severní molo. Nejprve ale z odstupu zabijte oba protivníky, kteří na něm hlídkují. Potom běžte na konec mola a zahněte doleva. Dostanete se k malému domku, ve kterém najdete muže, který vám předá klíč od Sochy svobody a požádá vás o malou laskavost (nechce, abyste zabili velitele teroristů). V zadním rohu domku sedí žena, od které si můžete koupit nějakou munici (ta se rozhodně hodí). Potom se vraťte k Soše svobody (nezapomeňte na molu rozbít všechny bedny).

Máte dvě možnosti, jak se dostat dovnitř. Buď použijete hlavní vchod, nebo sochu obejdete a dovnitř se dostanete méně střeženým zadním vchodem. Pokud se rozhodnete jít zadem, jděte směrem na západ a nejprve prohledejte malý podzemní bunkr, ve kterém je několik zajímavých věcí (ale nic nepostradatelného). Potom se podívejte směrem k soše a na pravé straně uvidíte několik ledabyle naskládaných kontejnerů. Po nich vyskákejte nahoru (musíte si přistavit malé bedničky) a po žebříku vylezte na ochoz kolem sochy. Vstup dovnitř najdete v její přední i zadní části (pozor na granáty s plynem).

Uvnitř se můžete rozhodnout, jestli nejprve splníte sekundární úkol. Pokud se rozhodnete pro zodpovědný přístup, pokračujte po schodech dolů a dostanete se do velké vstupní haly s několika teroristy. Cestu k uvězněnému agentovi najdete za velkým pultem v severní části haly. Když už jste tady, tak pečlivě prozkoumejte všechny místnosti v tomto patře.

Po Guntherově osvobození pokračujte v plnění hlavního úkolu. Hlavním schodištěm se dostaňte do vyšších pater sochy. Vystoupejte až úplně nahoru, kde najdete velitele teroristů. Pokud chcete splnit další sekundární úkol, tak ho nechte žít. Po rozhovoru s ním dostanete úkol vrátit se na základnu u jižního mola. Seběhněte dolů a ven vyjděte hlavním vchodem. Potom běžte před velitelství, kde si opět promluvíte s bratrem.

Nyní vás čeká trocha pobíhání po velitelství. Vaším prvním úkolem bude promluvit si s vaším velitelem. Najdete ho ve druhém podzemním patře v jeho kanceláři (je označena jeho jménem - Jason Manderley). Promluvte si s ním a dostanete další drobné úkoly. Musíte doběhnout na ošetřovnu a do skladu zbraní pro nějaké nové vybavení. Obě oddělení najdete o patro níž. Cestou zpět do kanceláře velitele se zastavte ve vedlejší zasedací místnosti. Tam si promluvte se svou novou kolegyní (v příštích misích s ní budete spolupracovat). Po krátkém rozhovoru pokračujte ke svému veliteli, který vám sdělí podrobnosti vaší další mise. Po jejím zadání opusťte velitelství a běžte na jižní molo. Na jeho konci naskočte do policejního člunu, který vás odveze na pevninu.

Battery Park

Stojíte na molu a před vámi se prochází malý chlapec. Vaším prvním úkolem je najít kontejner s Ambrosií, který je ukryt někde v podzemí bu-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Pohled
Křížek » Interakce s okolím (také zvedání a házení předmětů)
Čtvereček » Inventorář
Kolečko » Nastavení implantátů
Trojúhelník » Použití nastavených implantátů
L1 » Skákání
L2 » Jemnější zaměřování
R1 » Střelba (použití předmětu v ruce)
R2 » Přiblížení (s optickým zaměřovačem)
START » Pauza
SELECT » Seznam úkolů, poznámky a plánky (pokud jsou k dispozici)

dovy nazývané Casa Clinton. Běžte po chodníku podél moře, projděte mezi několika deskami a za sochou orla se dejte na rozcestí směrem doleva. Touto cestou dorazíte až ke Casa Clinton. Před hlavním vchodem stojí agentka Navarre s několika vojáky. Nyní se musíte rozhodnout, jak se dostanete dovnitř.

Do podzemí vede několik možných cest. První možností je prostříle t se dovnitř hlavním vchodem. V tomto případě musíte zlikvidovat poměrně značné množství protivníků na povrchu. Potom najděte v budově uprostřed zamčené dveře, které lze rozbít. Vedle dveří je zamčená truhla, ve které najdete DataCube s kódem poklopu vedoucího do podzemí. Po použití DataCube jděte k ovládacímu panelu poklopu a otevřete ho. Nyní můžete vstoupit do podzemí. Tato cesta je náročná hlavně na boj.

Druhou možnou cestou jsou tajné dveře, které najdete za automatem, u kterého jste vystoupili z lodi. Heslo vám za libovolné jídlo prozradí malý chlapec, který se prochází kolem (samozřejmě můžete ovládací panel obelstít pomocí Multitool). Za nimi najdete schody vedoucí na druhou stranu podzemí. Třetí cestou je malý poklop, který najdete ve vodě pod molem. Je zamčený a budete na něj potřebovat Lockpick. Pokud ho odemknete a proplavete dovnitř, tak se dostanete na stejné schodiště jako tajnými dveřmi.

V podzemí se rychle zorientujete. Není příliš velké, ale hlídkuje zde několik teroristů a jsou v něm tři bezpečnostní kamery. Pod vodou v úzkém kanálu najdete DataCube s přihlašovacím heslem do bezpečnostního systému. Pokud tedy chcete, můžete kamery vypnout. U vodního kanálu nakonec také najdete kontejner s Ambrosií. Po jeho nalezení se budete muset hlásit u agentky Navarre před hlavním vchodem do Casa Clinton.

Agentka Navarre vám zadá další úkol. Tím je zlikvidovat teroristy, kteří drží v metru několik rukojmích. Běžte tedy směrem na východ a kousek od sochy orla najdete vchod do Batton Park. Je zde několik chatrčí, mezi kterými narazíte také na teroristy. Je ovšem vhodné si všechny chatrče prolézt, protože mezi nimi najdete pár beden s užitečnými věcmi. Potom už vás čeká jen návštěva stanice metra.

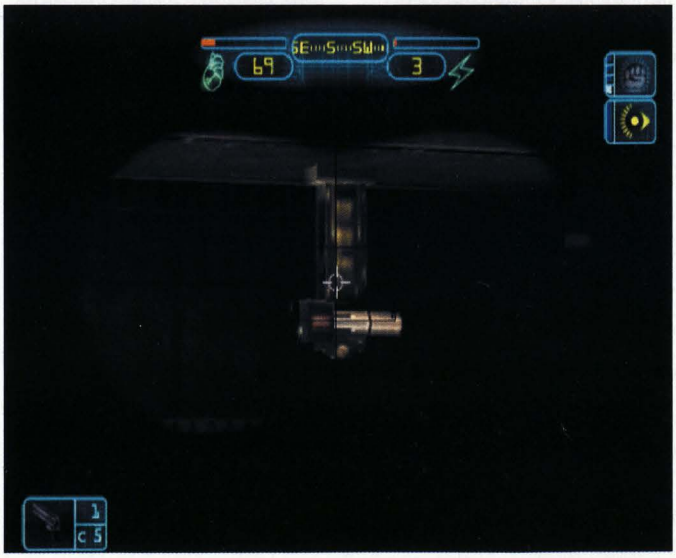
Stejně jako v předchozím případě, i do stanice metra vede několik cest. Buď můžete jít hlavním vchodem, kde vás čeká o něco více střílení (nálože s paprsky zlikvidujete pomocí EMP granátu), nebo si opět můžete vybrat o něco jednodušší cestu. Nalevo od vchodu do metra je malá kamenná budova, v jejíž přední části je poklop vedoucí do místnosti pro údržbu. V té najdete vchod do šachty klimatizace, kterou se dostanete teroristům do zad. Po likvidaci všech teroristů ve stanici metra je úkol splněn a vy můžete nastoupit do soupravy, která stojí ve stanici.

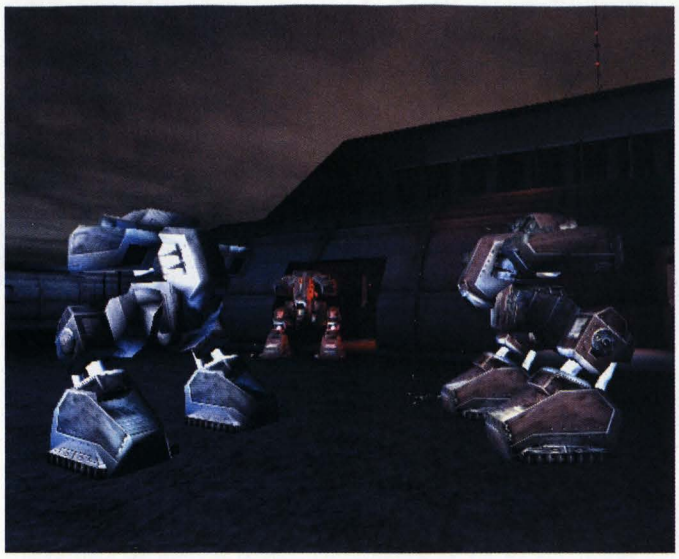
Hell's Kitchen

Vaším hlavním úkolem v Hell's Kitchen bude najít a vypnout generátor pole EMP, které chrání skladiště NSF. Nejprve ale musíte kontaktovat bratra Paula, který pro vás má několik důležitých informací. Najdete ho na schodišti vedoucím na ulici. Paul vám v delším rozhovoru vysvětlí, že všichni civilisté z ulice jsou soustředěni v nemocnici a v nočním klubu kousek od stanice metra. Tato informace je pro vás důležitá, protože vaším sekundárním úkolem bude získat od jednoho z bezdomovců v nemocnici informaci o pravděpodobném umístění generátoru.

Vyběhněte na ulici. Napravo od stanice metra najdete budovu nemocnice pro chudé. Vejděte dovnitř a promluvte si se všemi bezdomovci, na které na chodbách narazíte (radši po nemocnici nepobíhejte se zbraní v ruce, protože byste mohli způsobit nežádoucí poprask). Jeden z bezdomovců si vám postěžuje, že je teroristé z NFS vytlačují z okolí skladiště firmy Osgood a synové. Získáním této informace jste splnili první sekundární úkol této mise.

Nyní pokračujte do baru jménem Underworld. Jděte až do velkého sálu, po kterém se prochází dívka oblečená do černé kůže. Promluvte si s ní a ona vám řekne o své kamarádce, kterou v uličce na západ od baru ohrožuje nějaký Johny. Vyjděte tedy zadním vchodem z baru a jděte uličkou směrem doprava. Tam uvidíte v rohu Johnyho a Sandru. Vyslechněte jejich rozhovor a až Johny zaútočí, zabijte ho. Tím jste zachránili další sekundární úkol.





Promluvte si se Sandrou a potom se vraťte zpět do baru. Znovu si promluvte s Janey, která vám nyní prozradí číselný kód, který se vám bude hodit na cestě do skladiště NSF.

Posledním sekundárním úkolem je vyřešit krizovou situaci v hotelu Hilton. Na ulici, kde jste zachránili Sandru, najdete požární žebřík hlídaný policistou. Hoďte pod něj bednu a vylezte po něm do Paulova pokoje. Tam v obývacím pokoji najdete na stolku DataCube s kódem trezoru. Odsuňte obraz naproti sedací soupravě a použijte ovládací panel, který za ním najdete. V místnosti se otevře vstup do trezoru se spoustou užitečných věcí. Po jejich posbírání vyjděte z pokoje na chodbu, kde musíte co nejrychleji zastřelit všechny tři teroristy. Potom si promluvte s rukojmím a seběhněte po schodech dolů do recepce. Zastřelte posledního teroristu a promluvte si s majitelem hotelu.

Po vyřešení krizové situace v hotelu vás čeká cesta do tajného skladiště NSF. Ta vede přes skladiště firmy Osgood a synové. Dovnitř se dostanete buď hlavními dveřmi nebo sklepem, do kterého se dostanete okýnkem na sever od hlavních dveří (je v malém dvorku oddělením od ulice nízkou zdí). Uvnitř vás čeká další rozhodování. Pokračovat můžete buď sklepem nebo přímo po střechách nad skladištěm. Pokud projdete sklepem, tak se sice výtahem dostanete také na střechu, ale nebudete muset postřílet tolik teroristů.

Na střechách je plno teroristů. Musíte se dostat na budovu s velkým billboardem. Poblíž něj na jedné z nižších střech najdete dveře, kterými se dostanete dovnitř budovy. Tam jsou na chodbě otevřené dveře, kterými můžete vstoupit do výtahové šachty. Tou slezte dolů a pokračujte chodbami, až se dostanete k velké budově s anténami na střeše. Najděte žebřík, po kterém vylezete až na střechu, kde je spousta dalších teroristů. Nyní musíte po několika schodištích sestoupit až do nejnižšího patra skladiště. Zde uvidíte generátor, který je cílem vaší mise. Střelte do jednoho ze sudů vedle něj a generátor bude zničen (nebo můžete v řídícím počítači vypnout jeho chlazení a generátor sám exploduje). Po splnění hlavního úkolu vyběhněte na střechu a naskočte do černé helikoptéry.

Stanice metra

Vracíte se na velitelství UNATCO, kde budete muset opět navštívit svého velitele. Seběhněte tedy o dvě patra níž a jděte do jeho kanceláře. Tam vyslechněte jeho rozhovor s vládním agentem a dovnitř vstupte až po jeho odchodu. Manderley vám řekne o podivném chování vašeho bratra a zadá vám další důležitý úkol. Musíte najít letiště, na kterém by měla být ukryta zásilka Ambrosie. Po přidělení úkolu běžte o patro níž a vyzvedněte si nové vybavení (jde o sekundární úkol). Potom si můžete jít poslechnout výslech teroristy zatčeného při útoku na skladiště NSF. Nakonec vyběhněte zpět na heliport před velitelstvím a nastupte do černé helikoptéry.

Jste zpět v Battery parku. Nejprve vejděte do nejbližší chatrče. V té najdete zamčenou truhlu (dá se rozbít), ve které je DataCube s důležitým kódem. Potom běžte dovnitř stanice metra a promluvte si s agentem, který tam na vás čeká. Ten vám prozradí, kde je tajný průchod. Jděte do telefonní budky a použijte ovládací panel. Zůstaňte v budce, která vás dopraví do podzemního tunelu.

Žebříkem na konci tunelu se dostanete do stanice Brooklyn Bridge. Na konci nástupiště najdete překupníka drog, kterého musíte zastřelit. Prohledejte jeho mrtvolu a najdete drogu Zyme. Potom vyběhněte nahoru po schodech a od překupníka se za dávku Zyme dozvíte, že vstup do tajného tunelu vedoucího do kanalizace je na veřejných záchodcích. Potom si odemkněte dveře, vedle kterých srší elektrický proud. Na konci chodby za nimi jsou dvoje dveře vedoucí do jedné místnosti s velkým oknem. Dveře se dají rozbít a vevnitř najdete několik zajímavých věcí (hlavně si přečtěte DataCube, která leží na stole).

Pokračujte chodbami stanice metra, až se dostanete na malé nástupiště s rozbitým vlakem. Na nástupišti najdete dveře vedoucí na záchodky. Uvnitř se sehněte u řady umyvadel a uvidíte panel pro zadávání číselného kódu. Použijte ho a v poslední kabince se otevřou tajné dveře do tunelu vedoucího na letiště.

Dál se můžete dát pravým nebo levým tunelem. Rozumnější možností je ale pravý tunel, kde vám proběhnutí páry nezpůsobí příliš velké zranění (páru můžete sice vypnout, ale je lepší šetřit si vybavení na horší časy). V následující chodbě si dejte pozor na granáty s plynem, které jsou nastražené na stěně. Ve větší hale zastřelte hlídkujícího teroristu a začněte si dávat pozor na kamery a automatické kanóny, kterých jsou následující chodby plné. Oberte teroristovu mrtvolu o NanoKey, díky kterému si odemknete dveře vedoucí do chodby s několika nastraženými náložemi. Pokud máte ochranný oblek, můžete si dveřmi vpravo skočit do malého skladu pro pár zajímavých věcí (jsou u nich však barely s nějakou radioaktivní látkou).

V chodbě před vámi můžete nastražené nálože odpálit střelou do bedny s TNT, která je zničí svou explozí. Na konci chodby aktivujte tlačítkem most. Rychle se dostaňte na druhou stranu (části mostu se za vámi budou propadat). Pokračujte doprava a v chodbě za propadlým

stropem zlikvidujte dva strážní roboty (musíte použít granáty nebo raketomet). Dveřmi na konci chodby se konečně dostanete do podzemního hangáru.

Letiště

Zničte kameru nad sebou a jděte ke kontejneru s Ambrosií. Dostanete za úkol najít další dva kontejnery (sekundární úkol). Pokračujte směrem doprava. Na chodbě před schodištěm vejděte do bližších dveří a zastřelte teroristu před umyvadlem. V jeho mrtvole najdete NanoKey, který se vám bude hodit. Potom vyběhněte po schodech do prvního patra a v herně použijte ten bližší flipper. Tím se vám otevře tajná skrýš s několika bednami. Po jejich rozbití a sebrání obsahu běžte na přistávací plochu a přeběhněte po ní do kontrolní místnosti naproti. Tam najdete tlačítko skryté za květináčem. Tím si otevřete další tajné dveře do malé místnosti s větším množstvím zajímavého vybavení. Potom se musíte dostat do prostoru pod přistávací plochou. Hlídkuje zde několik teroristů, kterých bude lepší se zbavit. Rozhodně ovšem musíte zastřelit dva teroristy u chodby s nápisem Exit. Na jejím konci najdete výtah, kterým se dostanete na povrch.

Splnili jste tedy svůj hlavní úkol a našli jste letiště používané teroristy. Vaše velení vám sdělí, že novým hlavním úkolem je najít Juana Lebedeva a zabít ho. Na ploše kolem je spousta velkých kontejnerů. Při pohybu mezi nimi si musíte dávat velký pozor, protože se zde kromě několika teroristů pohybují také smrtelně nebezpeční strážní roboti. Naštěstí je kolem rozestavěno několik barelů, které můžete výstřelem donutit k explozi. Pokud je poblíž robot, tak ho exploze nemilosrdně roztrhá.

Celou plochu musíte pečlivě prozkoumat, protože dva z hlídkujících teroristů mají u sebe NanoKey. Jeden je od dveří do strážních věží, které najdete v severovýchodním a severozápadním rohu (pozor na kamery a automatické kanóny). V nich najdete zbraně, nějakou munici a pár kousků užitečného vybavení. Druhý NanoKey je od jižní brány, kterou se dostanete do jihozápadní části letiště.

V této části hlídkuje opět několik robotů a pár teroristů. Také zde můžete navštívit strážní věž v severozápadním rohu. Potom běžte na jihozápad, kde byste měli najít dveře vedoucí k molu. Na něm stojí terorista, který má u sebe NanoKey od východní brány. Na molu najdete také druhý kontejner s Ambrosií (nyní už tedy zbývá najít pouze poslední kontejner). Běžte k němu a počkejte na rádiový hovor z velitelství UNATCO. Potom pokračujte k východní bráně, kterou se dostanete do poslední části letiště.

Před vámi je velká budova, do které budete muset proniknout. Nejprve se ale zbavte teroristů, kteří hlídkují kolem. Mají u sebe NanoKey od strážní věže, jejíž návštěva se opět velmi vyplatí. Potom běžte ke dveřím do budovy, kolem které pobíháte. Uvnitř nejprve postřílejte teroristy v přízemí (pozor na spuštění poplachu, protože je zde automatický kanón) a potom vyběhněte do prvního patra. Tam najdete zamčené dveře, na které se rozhodně vyplatí použít Lockpick. Uvnitř je totiž několik truhel, které se dají rozbít. V jedné z nich je DataCube s kódem. Ten použijete na ovládací panel dveří vedoucích do hangáru s Lebedevovým soukromým letadlem.

Stojíte u dveří do hangáru a rádiem vás kontaktuje váš bratr. Hned jak uvnitř hangáru seběhnete po schodech dolů, přiběhne k vám. V rozhovoru vám vysvětlí, proč se přidal na stranu NSF. Také vám sdělí, že po vás teroristé v hangáru nebudou střílet. Vyběhněte po schůdcích do letadla a nejprve seběhněte do nákladního prostoru v jeho dolní části. Tam najdete poslední kontejner s Ambrosií a splníte tak sekundární úkol. Potom vyběhněte až do nejvyšší části, ve které je komunikační centrum. Na jednom z panelů najdete NanoKey od Lebedevovy kabiny.

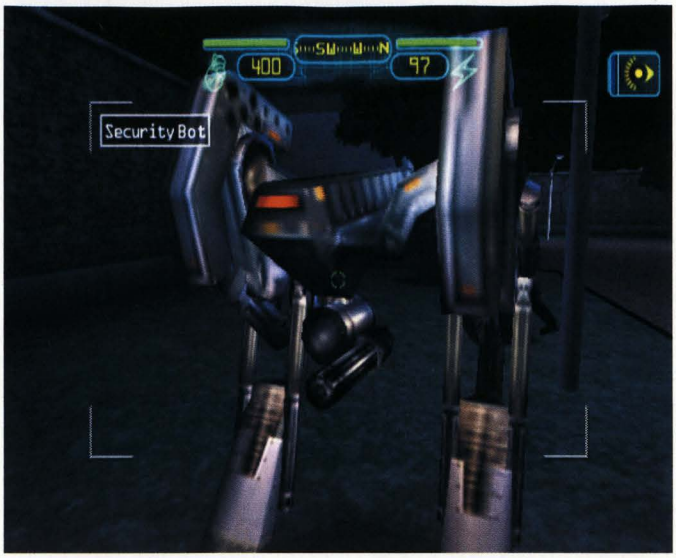
Běžte do hlavní kabiny, za kterou najdete zamčené dveře. Pomocí NanoKey je odemkněte a uvnitř najdete Lebedeva, který se vám bez váhání vzdá. Čeká vás první velké rozhodnutí ve hře. Vaším úkolem je sice Lebedeva zastřelit, ale podle vašeho bratra je Lebedev ten dobrý a tím zlým je UNATCO. Pokud se tedy rozhodnete Lebedeva nezastřelit (doporučujeme), bude váš rozhovor s ním přerušen agentkou Navarre. Ta vám připomene vaše rozkazy a pokud se podle nich nezachováte, zastřelí Lebedeva sama. Máte ovšem samozřejmě možnost ji zastřelit. Vaše volba podstatně ovlivní další průběh hry.

Po vyřešení situace v Lebedevově kabině opusťte jeho letoun. Hangár je obsazen jednotkami UNATCO a vaším úkolem je dostat se ven k vrtulníku. Jděte ke schodům na druhé straně hangáru a dveřmi nad nimi se dostanete na heliport. Doběhněte k vrtulníku a nastupte do něj.

Hell's Kitchen

Vystoupíte opět před velitelstvím UNATCO, kde musíte seběhnout do kanceláře vašeho velitele. Ten s vámi nejedná zrovna mile a dá vám najevo svou nedůvěru. Dá vám za úkol letět do Hong Kongu přerušit Paulovy plány. Nejprve ale běžte do zasedací místnosti vedle Menderleyovy kanceláře a promluvte si s Jaime a Simonem. Potom si můžete o patro níž doplnit zdraví a nějaké to střelivo. Pak už vám nezbývá nic jiného než vyběhnout ven a nastoupit do vrtulníku.

Jock vás ovšem dopraví do Hell's Kitchen, kde se ukrývá váš bratr. Je zraněný a potřebuje vaši pomoc. Běžte tedy do hotelu, kde má svůj pokoj. Vyběhněte do prvního patra a běžte přímo k němu. V rozhovoru vám sdělí, že potřebuje, abyste odeslali kódovanou zprá-



vu z bývalého velitelství NSF. Před odchodem ovšem nezapomeňte opět otevřít skrytý trezor, ve kterém byly poctivě doplněny zásoby munice a přibylo také něco málo navíc.

Až vyjdete před hotel, běžte rovně a seběhněte po schodech ke dveřím do Smugglerovy skrýše. Pokud znáte heslo (sdělila vám ho Sandra), tak vás bez problémů pustí dovnitř. Sjeďte výtahem do podzemní garáže. Běžte rovnou do malé budky přímo před vámi a otevřete panel, kterým vypnete modré paprsky. Potom pokračujte dál až ke Smugglerovi, který vám nabídne pár zajímavých věciček. Pokud ovšem nechcete utratit spoustu peněz, vyběhněte po schodech do jeho doupěte a za postelí najdete ovládací panel jeho tajné skrýše. Použijte na něj Multitool a pěkně mu ji vyberte. Po dokončení „nákupu" vyběhněte zpět na ulici a jděte k přednímu vchodu do baru Underworld. Přímo před ním je nově zpřístupněný tunel, který vede k bývalému velitelství NSF.

Do budovy velitelství se jako agent UNATCO dostanete bez problémů. Pokud jste dostatečně zkušení v práci s počítači (jste schopní nabourat se do systému), můžete rovnou běžet až na střechu. Jestli jste se ale specializovali na něco jiného, čeká vás o něco složitější cesta. Jděte do místnosti s počítači ve třetím patře. Bohužel je plná smrtícího plynu, takže budete potřebovat ochranný oblek. Doběhněte k počítači a vypněte proud smrtícího plynu. Potom otevřete poklop schovaný v přízemí pod dvěma krabicemi. Seběhněte k němu a slezte po žebříku do podzemí. Otevřete dveře do místnosti s velkým oknem a na malé prosklené skříňce uvnitř si přečtěte obsah DataCube. Jsou v něm údaje o přístupových jménech a heslech.

Nyní tedy můžete vyběhnout do komunikační místnosti na střeše. Nejprve si vnějším počítačem otevřete dveře dovnitř, a pak počítačem přímo v komunikační centrále vyšlete varovný signál. Na to ovšem bezpečnostní jednotky kolem vás zareagují útokem. Cestu z bývalého velitelství NSF si tedy budete muset poctivě prostřílet. Až se dostanete na ulici, tak běžte do hotelu za bratrem.

V hotelu vás bohužel objeví agenti UNATCO. Opět si tedy budete muset prostřílet cestu ven. Tentokrát si to musíte namířit do stanice metra. Kolem té jsou ovšem strážní roboti, se kterými není radno si zahrávat. Ve vhodný okamžik tedy proklouzněte dovnitř a na dveře použijte kód, který vám dal Paul. Dole nastupte do metra a jeďte do stanice Batton Park. Tam už vás bude čekat agent Gunther, kterému se musíte chtě nechtě vzdát.

Základna Majestic 12

Jste zavření ve vězeňské cele a samozřejmě nemáte žádné vybavení. Když ale půjdete ke dveřím, kontaktuje vás tajemný Daedalus, který vám na chvíli pootevře dveře. Vyjděte ven a v místnosti za celami najdete na bedně vlevo obušek. Tím zabijte strážného a přečtěte si obsah DataCube na stole. Tak získáte kód, kterým můžete otevřít ostatní cely. Posbírejte všechno, co vám přijde pod ruku, a opusťte prostor vězení.

Daedalus vám pošle elektronickou cestou mapu základny, ve které se nacházíte. Vaše první cesta by měla vést do zbrojnice, ve které jsou uloženy všechny vaše věci. Dostanete se do ní přes oddělení údržby robotů (běžte stále na jih). Tam vás ovšem nečeká nic dobrého. V prvním větším prostoru vyjděte po schodech vlevo o patro výš. Tam najdete DataCube a počítačový terminál na zdi. V něm můžete „lehce" upravit program robotů, kteří se pohybují v tomto prostoru.

Pokračujte dál směrem na jih a dostanete se až do prostoru zbrojnice. Uvnitř zastřelte strážného a na policích všude kolem posbírejte své věci. Potom se nalogujte do počítače uprostřed místnosti a ve vyšším patře seberte zajímavou plazmovou pušku (pokud zvládáte těžké zbraně). Teď jste tedy řádně vybaveni a můžete se vydat osvobodit svého bratra. Toho najdete v laboratoři na severu základny. Po jeho osvobození vás kontaktuje Daedalus a sdělí vám kód, díky kterému se dostanete ze základny ven.

Cesta ze základny vede směrem na západ. Po opuštění prostoru základny zjistíte, že se nacházíte v nejnižším patře velitelství UNATCO. Obejděte všechny své známé a promluvte si s nimi. Hlavně nezapomeňte navštívit Alexe, který vám dá NanoKey od posledních dveří. Potom si skočte popovídat se svým bývalým velitelem. Manderley z vás rozhodně nadšen nebude. Po rozhovoru ho zastřelte a opusťte prostor základny. Nahoře už na vás čeká Jock s vrtulníkem.

Hong Kong

Vaše asijské dobrodružství začíná na místní základně MI12. Jděte na vedlejší přistávací plochu a vejděte do chodby vlevo. Dojděte až ke schodišti a seběhněte po něm do ubikací dole. Tam zastřelte všechny tři vojáky a potom jim vyberte skříňky. Kromě munice a nějakého dalšího vybavení jsou zde také dva NanoKey. Po vyčištění ubikací běžte zpět na schodiště a vyběhněte do nejvyššího patra. Jděte chodbou směrem doprava a pomocí NanoKey odemkněte dveře vedoucí do kontrolní místnosti nad vaším vrtulníkem. Na ovládacím panelu zmáčkněte tlačítko uvolňující zbraně. Potom seběhněte zpět na přistávací plochu a sledujte, jak vám Jock uvolní raketou cestu k výtahu. Běžte k němu a výtahem sjeďte dolů na ulici.

Výtahem jste sjeli na trh. Projděte na jeho druhou stranu a v místnosti na druhé straně pokračujte dveřmi vpravo (vedou do čtvrti Wan Chai). Stojíte přímo před velkou budovou. Jděte doprava a držte se její stěny. U dveří dovnitř stojí Triad Leader, se kterým si musíte promluvit. Řekne vám o ženě jménem Maggie Chow, která bydlí v ulici Tonnochi.

Vaším úkolem bude najít u ní starý drahocenný meč. Vraťte se do místnosti za tržnicí, ve které uvidíte směrovou ceduli s nápisem Tonnochi Road. Projděte takto označenými dveřmi a za mostem zatočte doleva. Konečně jste v ulici Tonnochi, kde k vám přiběhne člen triády a prozradí vám, kde Maggie bydlí. Pokračujte ulicí až k budově označené jako Queens Tower (je vlevo).

Uvnitř si přečtěte DataCube na recepčním pultu a jděte chodbou k výtahům. Použijte výtah vlevo a dostanete se do bytu Maggie Chow. Promluvte si se služebnou a ona vás uvede ke své paní. Po rozhovoru s ní najděte schodiště a vyběhněte do vyššího patra. Na konci chodby vstupte dveřmi vpravo do velké kanceláře. V ní si přečtěte obě DataCube a potom použijte počítačový terminál na stole v zadní části místnosti. Naštěstí máte přihlašovací jméno a heslo, takže vstup do systému vám nebude dělat problémy. V počítači otevřete tajné dveře a seběhněte do místnosti vedle výtahu (je tam klavír). Za touto místností zatáhněte za lampión visící na konci chodby a před vámi se otevřou dveře do tajné skrýše.

Ve velké místnosti najdete hledaný meč. Jděte k počítači v zadním rohu a pomocí něj otevřete kryt nad mečem. Seberte meč a zabijte útočící agenty MJ12. Potom opusťte tento dům a běžte opět do místnosti za tržnicí. Tentokrát ovšem musíte sestoupit do chodby vedoucí do podzemí. Tam najděte podnik jménem Lucky Money.

Najděte schodiště vedoucí k baru a promluvte si s barmanem. Potom pokračujte dál dveřmi za barem. Sestupte o patro níž a najděte velké dřevěné dveře, za kterými se nachází zasedací místnost. Promluvte si s členy triády a potom pokračujte do místnosti na druhém konci zasedačky. Tam najdete majitele podniku Maxe Chena. Řekněte mu o Maggie Chow a on bude souhlasit s přerušením nepřátelství vůči konkurenčnímu klanu. Po ukončení rozhovoru na Lucky Money zaútočí jednotky MJ12, se kterými si ovšem bez problémů poradí ochranka. U východu ven si ale stejně budete muset poradit s velmi schopným bojovníkem.

Jděte si do čtvrti Wan Chai promluvit s Gordonem Quickem. Ten vám v krátkém rozhovoru prozradí vstupní kód do sídla své triády. Uvnitř běžte do menší budovy, ve které najdete schody vedoucí do nižšího patra. Tam projděte dveřmi a dlouhou chodbou do prostorné jídelny. V ní najdete obraz s ovládacím panelem, na který funguje stejný vstupní kód jako u vstupních dveří. Seběhněte do malé podzemní místnosti s asistentem pana Tonga. Za jedním z trámů na levé stěně najdete tlačítko, kterým otevřete vchod do tajné laboratoře. Uvnitř si promluvte s Tracerem Tongem. Ten vás požádá, abyste seběhli doprostřed velkého operačního sálu. Zde vás čeká lehce bolestivá operace, při které bude konečně zastaven proces vaší autodestrukce. Potom si běžte ještě jednou promluvit s Tongem. Ten vám zadá další nelehký úkol.

Opět zavítejte do místnosti za tržnicí, kde je v severní stěně vstup do sídla společnosti Versalife. Pomocí kódu od Tonga vstupte dovnitř. Tam si přečtěte DataCube na recepčním pultu a vyběhněte po schodech do nejvyššího patra. Proběhněte dlouhou chodbou a v místnosti s několika oddělenými kancelářskými buňkami použijte jeden z počítačů. Pomocí něj si můžete vytvořit dočasnou propustku, která vám poslouží pro přístup do laboratoří. Jděte k výtahu a sjeďte do podzemní části budovy.

Dostáváte se do prostoru tajných laboratoří. Jděte na konec dlouhé haly a vyběhněte po schodech vpravo. Vejděte do prvních dveří vlevo a v počítačovém terminálu otevřete dveře před sochou ve tvaru ruky. Potom pokračujte do malé jídelny, která je hned vedle. Přečtěte si DataCube na stole a jděte do zasedací místnosti, ve které musíte odemknout malou skříňku. Tím na sebe bohužel upozorníte a zřejmě na vás zaútočí ochranka. Každopádně si přečtěte obě DataCube ve skříňce a potom běžte do otevřených dveří před sochou ruky v hale.

Jste v samotném jádru této části laboratoří. Seběhněte po schodech dolů a najděte výtah ve sloupu uprostřed. Vyjeďte k velkému počítači a použijte ho. Vytáhněte z něj informace, kvůli kterým tady jste. Tím ovšem spustíte poplach a ven se tedy budete muset prostřílet. Máte co jste chtěli a musíte se dostat zpět do čtvrti Wan Chai. Zde najděte malý červený chrám, ve kterém probíhá setkání hlav obou znovu místních triád. Promluvte si s Gordonem Quickem a on vás pozve na skleničku do baru Lucky Money. Důležitější je ovšem setkání s Tracerem Tongem (najdete ho v jeho laboratoři).

Tong vám v rozhovoru prozradí, kde se nachází zadní vchod do další tajné laboratoře. Vyjděte před sídlo triády a běžte směrem doleva. Tam uvidíte ukazatel s nápisem Canal Road. Uvnitř běžte tunelem směrem doleva a za chvíli dojdete k policejní dodávce. Za ní najdete dveře vedoucí do malé místnosti s poklopem vedoucím do kanalizace. Otevřete poklop a skočte dolů.

Vyskákejte po trubkách nahoru a vlezte do jediného otevřeného tunelu. Na jeho druhé straně si přečtěte DataCube a pokračujte do prostoru tajné laboratoře. Uvnitř použijte ovládací panel a otevřou se dveře vpravo. Projděte dlouhou chodbou a na jejím konci spusťte prosklenou rampu. Po té slezte dolů a pokračujte směrem doleva. Vy-

běžněte nahoru po schodech a rychle zavřete dveře, za kterými je nebezpečný strážní robot. Běžte k malému pultu a použijte počítačový terminál. V něm můžete vypnout bezpečnostní kamery a zvednout rampu, po které jste se dostali dovnitř.

Seběhněte schody, které jsou pod zvednutou rampou. Na stěně vpravo otevřete panel, kterým vypnete paprsky v chodbě před vámi. Proběhněte na její konec a zabijte vědce u počítače. Použijte počítač a stáhněte důležité informace o smrtícím viru. Také si otevřete dveře vedoucí k zařízení na výrobu viru. Vedle vás čeká návrat do New Yorku. Vyběhněte tedy před sídlo triády, kde už vás čeká Jock se svým vrtulníkem.

PCS Wall Cloud

Vaše další mise v New Yorku začíná v Hell's Kitchen. Slezte po žebříku na ulici a vejděte zadním vchodem do baru Underground. V hlavním sálu najdete Harley Filbena, se kterým si musíte promluvit. Slíbí vám schůzku se Stantonem Dowdem. Nejprve ale běžte k baru a promluvte si s vojákem, který vám poví pár zajímavých věcí. Potom vyběhněte hlavním vchodem na ulici a běžte do nemocnice pro chudé. Na chodbě tam najdete Joe Greena, který na vás po rozhovoru zaútočí. Zastřelte ho a splňte tak sekundární úkol.

Nyní se vraťte k vašemu hlavnímu cíli. Běžte do zničeného skladiště firmy Osgood a synové. Uvnitř najdete v podzemí Stantona Dowda, který vám předá plány dopravní lodi přepravující virus z Hong Kongu. Poradí vám, že u Smugglera seženete výbušniny, které se vám budou k tomuto účelu hodit. Jděte tedy do jeho tajné skrýše a kupte si od něj šest granátů. Potom vylezte zpět na střechu hotelu, kde na vás jako vždy čeká vrtulník.

Jock vás vysadí v brooklynských docích. Jděte k bráně, která je směrem na sever od přistávací plochy. Promluvte si s vojákem na stráži a on vám dá klíč od brány. Potom jděte do strážní budky a pomocí počítačového terminálu deaktivujte armádní roboty v prostoru skladišť. Jděte k bráně a odemkněte ji. Nyní můžete prohledat velký sklad před vámi. Potom pokračujte do kanceláře velitele základny (najdete ji na západ od vstupní brány). V ní přečtěte všechny DataCube a pokud máte dostatečné schopnosti, odemkněte si trezor.

Vaším dalším cílem je jeřáb stojící za skladištěm. Dostanete se k němu buď cestou kolem skladiště, nebo přímo skladištěm. Uvnitř jeřábu je výtah, kterým vyjedete do jeho ovládací kabiny. Zde zmáčkněte tlačítko, kterým si přivoláte malou plošinu připevněnou na rameni jeřábu. Vlezte si do ní a zmáčkněte další tlačítko, které je přímo na plošině. Jeřáb plošinu i s vámi spustí na střechu velké budovy pod ramenem jeřábu. Zde musíte najít kryt klimatizace, který se dá odstranit. Klimatizací se dostanete až na druhou stranu budovy, kde konečně spatříte svůj hlavní cíl. Otočte se a uvidíte malý otvor, kterým se protáhnete do chodby vedoucí k řízení jeřábu. Na ovládacím pultu zmáčkněte tlačítko, kterým uvedete jeřáb do pohybu. Vraťte se do klimatizace, před kterou nyní visí traverza. Po té přeběhněte na loď a vejděte do nejbližších dveří v palubní nástavbě.

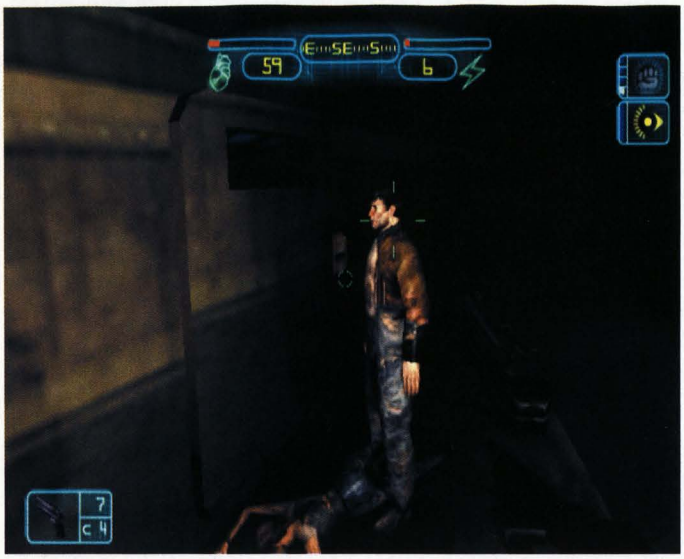
Zastřelte oba námořníky, kteří se v těchto prostorách pohybují. Potom pečlivě prohledejte všechny místnosti v tomto patře. Hlavně musíte najít laboratoř, ve které leží na pultu uprostřed malá nádobka s Ambrosií (pro Stantona Dowda). Potom vyběhněte po schůdcích do vyššího patra, kde je přímo přístupná jen ošetřovna. Využijte lékařského robota a otevřete kryt ventilace, kterou se dostanete do malé elektronické laboratoře, v níž najdete několik vylepšení pro zbraně a hlavně slušnou zásobu Multitool. Potom vylezte klimatizací zpět na chodbu a po schůdcích vyběhněte do nejvyššího patra.

Zde narazíte v kontrolní místnosti na dva námořníky, které musíte co nejrychleji zastřelit. V této místnosti najdete na jednom z ovládacích pultů NanoKey. Vyběhněte na chodbu a použijte počítačový terminál, kterým můžete otevřít dveře do zbrojovny o patro níž. Než ale opustíte toto patro, nezapomeňte navštívit kapitánovu kajutu. V té najdete NanoKey, který vám odemkne cestu do nižších palub lodi. Po jeho sebrání si běžte doplnit munici do zbrojovny. Pak seběhněte až úplně dolů, kde najdete dveře vedoucí do strojovny.

Seběhněte dolů po schodech vlevo a běžte do severovýchodního rohu strojovny. Tam najdete první citlivé místo lodi (všechny máte vyznačené na mapě od Stantona Dowda). Hoďte na něj granát nebo vystřelte raketu a rychle utečte. Potom jděte k hřídeli lodního šroubu, který vede středem strojovny. U něj najdete ovládací panel, kterým vysunete vnitřní spojovací můstek do jeho vyšší polohy. Vylezte po žebříku na jeho přístupný konec a na počítači vidíte malou místnost, ve které je počítačový terminál. Pomocí něj můžete otevřít tři stojany s implantáty, které najdete na tomto patře.

Najděte dveře vedoucí do hlavní šachty laboratoře a slezte po žebříku na úzký kovový můstek. Na sloupu uprostřed seberte vylepšení implantátu a potom na druhé straně šachty slezte po dalším žebříku do přízemí. Tam se setkáte s Maggie Chow, která na vás po krátkém rozhovoru zaútočí. Zabijte ji a oběhněte sloup uprostřed šachty. Na jedné jeho straně se vysune malý ovládací pult, kterým zařízení na výrobu viru zničíte. Po jeho explozi vám ovšem jednotky MJ12 odříznou cestu ven. Přeskočte tedy nízký plot kolem sloupu uprostřed a slezte po žebříku do chladícího systému laboratoře.

Z trubek vyplavete v přístavu. Vyběhněte na ulici a přes most se dostanete do staré dobré čtvrti Wan Chai. Běžte rovnou do Tongovy laboratoře, kde si můžete po dlouhé



době promluvit se svým bratrem. Potom proberte s Tongem výsledky poslední akce. Na druhé straně vejděte do malé místnosti vpravo. Tam rozbijte okno a vylezte na trubku, která vede podél boku strojovny. Jděte po ní směrem na záď, až pod sebou uvidíte druhý slabý bod, na který musíte hodit granát. Potom se vraťte přes můstek dolů a najděte dveře vedoucí směrem k přídi.

Jděte chodbou doprava a doraźíte až do místnosti s pumpami. Postřílejte vojáky uvnitř a v levém rohu najdete počítač řídící čerpání vody. Zmáčkněte tlačítko vedle něj (tím spustíte pumpování) a potom v počítači změňte směr čerpání. Tím je váš úkol zde splněn a vy můžete pokračovat po schodech do další chodby.

V chodbě si popovídejte s technikem, který si postěžuje na havárii ve vedlejší místnosti. Vedle jeho robota seberte na zemi NanoKey. Jděte na konec chodby a použijte počítačový terminál, kterým vypnete kamery a otevřete dveře. Vejděte do místnosti, kde je cesta dál zablokovaná elektrickým proudem. Nejprve ovšem použijte počítačový terminál vpravo, kterým si otevřete cestu dál. Potom slezte po žebříku dolů a zničte obtížného robota. Hoďte granát na třetí slabý bod a otevřete ovládací panel v jihozápadním rohu. Potom slezte do prostoru pod podlahou a na druhém konci najdete druhý panel, kterým konečně vypnete elektřinu v místnosti nad vámi.

Nyní tedy můžete pokračovat dál. Chodbou se dostanete do řídící místnosti s několika námořníky. Pěkně je všechny postřílejte a použijte počítačový terminál vedle okna nad přistávací plochou. Potom najděte poklop, kterým se dostanete k žebříku vedoucímu dolů. Touto cestou se dostanete na přistávací plochu, kde se musíte postarat o několik dotěrných námořníků. Až je postříláte, najděte poslední slabý bod, na který hodíte granát. V rádiovém hovoru vám bude potvrzeno úspěšné splnění hlavního úkolu. Teď už zbývá jen utéct.

Najděte dveře vedoucí směrem na záď. Těmi se dostanete až do strojovny, ze které už cestu na palubu znáte. Z paluby skočte do vody a potom doplavte k molu. Vylezte na něj a najděte dveře označené Crane Control. Za nimi najdete žebřík vedoucí do klimatizace, kterou jste se původně dostali k lodi. Prolezte na druhou stranu budovy, kde na vás čeká vrtulník.

Na závěr této newyorské mise vás čeká ještě krátká návštěva na hřbitově. Zazvoňte na strážného a on vám přijde otevřít bránu. Jděte do velké hrobky vlevo a uvnitř nejprve prohledejte všechny sarkofágy. Potom si promluvte se Stantonem Dowdem. Od něj získáte několik informací ohledně vaší následující mise v Paříži. Vyběhněte zpět na hřbitov a postřílejte útočící vojáky MJ12. Běžte do strážní budky, zastřelte strážného a odklopte obraz, za kterým je ovládací panel. Použijte ho a otevřou se tajné dveře, za kterými je generátor EMP pole. Zničte ho a naskočte do vrtulníku, který se vznáší nad hřbitovem.

Paříž

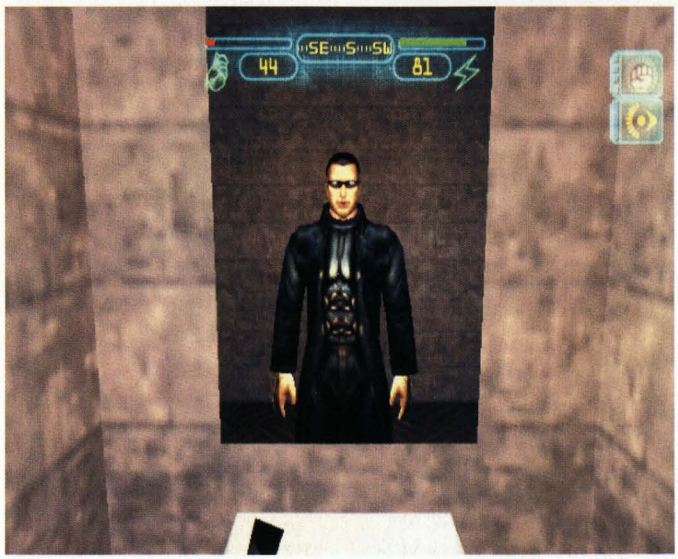
Jděte k výtahu a sjeďte dolů. Vyběhněte po schodech naproti vám a na konci chodby si promluvte s Aimee. Potom běžte zpátky k výtahu a nechte ho odjet zpět na střechu. Na dně výtahové šachty je žebřík, po kterém se dostanete do pařížské kanalizace. Prolezte až na konec a v ochranném oděvu proběhněte zamořenou místností. Na druhé straně projděte dveřmi a po dalších žebřících slezte ještě níž. Dostanete se do zeleně osvětlených chodeb, ve kterých musíte zastřelit čtyři malé ještěry.

Nakonec se dostanete k žebříku vedoucímu na ulici. Vylezte z kanálu a postřílejte jednotky MJ12. Jeden z vojáků má u sebe klíč od vchodu do katakomb. Vejděte tedy do domu, ve kterém je točité schodiště mířící do podzemí. Po něm se dostanete do katakomb, které jsou velmi rozlehlé. Po chvilce bloudění se dostanete do zdánlivě slepé uličky (v severní stěně jsou zamčené dveře). Stačí ovšem zatlačit na vystouplou cihlu ve zdi (vedle najdete Lockpick) a otevřou se dveře do úkrytu teroristů.

V něm najdete jejich velitele, který vám dá NanoKey od dveří naproti jejich úkrytu. Vaším úkolem bude najít bunkr číslo 3 a zachránit z něj dva rukojmí. Někde v prostoru tohoto bunkru bude voják s NanoKey, kterým otevřete jejich celu. Ještě před jejich osvobozením ale postřílejte všechny protivníky v okolí, protože musíte získat také NanoKey od východu z kanalizace. Potom je tedy osvoboďte a sledujte je až do úkrytu teroristů, kde si musíte opět promluvit s jejich velitelem. Ten vám prozradí, kde najdete Cassandru. Váš úkol v katakombách je splněn a vy musíte najít cestu do další části Paříže (zamčené dveře). Tu najdete na sever do bunkru číslo 3.

Z kanálu vylezete přímo na ulici. Vaším cílem je noční klub jménem La Porte de l'Enfer. Zaplaťte vstup a uvnitř vyběhněte po schodech do prvního patra. Tam si promluvte se ženou sedící u stolku v rohu. Ta vám slíbí schůzku s Nicolette v ulici za klubem. Seběhněte dolů a promluvte si s Cassandrou, která vám prodá kód dveří do skladu. Pokračujte dál dveřmi za barem a seberte všechny zajímavé předměty, na které narazíte (hlavně nezapomeňte na zamčený sklad). Nakonec opusťte klub zadním východem. V prostoru za klubem se konečně setkáte s Nicolette. Po rozhovoru s ní jděte k vrtulníku, který na vás čeká opodál.

Přistáváte před sídlem rodiny DuClare. Obejděte ho a po rozbití prken vejděte dovnitř zadním vchodem. Vyběhněte po schodech do



prvního patra a v koupelně najdete NanoKey od Nicolettina pokoje. Jděte tedy do její ložnice a za obrazem u okna najdete tajnou skrýš. Uvnitř je pár věciček a hlavně NanoKey od sklepa. Jděte k malému výtahu v protější stěně a sjeďte do kuchyně, kde je vchod do sklepa. Tam zatlačte na svícen ve stěně a otevře se vám tajný průchod do bunkru z druhé světové války. Propližte se pod spadlými trámy do velké místnosti, kde můžete vyběhnout po dlouhém trámu do klimatizace. Po ochozu se dostanete do pracovny Nicolettiny matky. Použijte její počítač a vyšlete kódovaný signál M. Everettovi. Vyběhněte zadním východem ze sídla a běžte do bludiště v zahradě. V něm najděte malou kryptu.

Kanalizací se dostanete až do prostoru staré katedrály. Prostřílejte se dlouhou ulicí až do prostoru katedrály. Až k ní dorazíte, běžte směrem doprava a v rádiové zprávě budete upozorněni na dřevěnou mříž na stěně katedrály. Vylezte po ní na střechu, kde najdete dvě střešní okna. Těmi se dostanete dovnitř, kde najdete za stojanem s knihou NanoKey od všech dveří ven z katedrály.

Vaším nejdůležitějším úkolem bude najít hlavní počítačový terminál. Chodby katedrály jsou bohužel příliš složité na popis v našem návodu. Přeběhněte po spojovacím můstku do hlavní části katedrály a hledejte cestu směrem dolů. Zde můžete splnit také sekundární úkol, kterým je nalezení ukrytého zlatého pokladu. Až najdete hlavní počítač, čeká vás souboj s agentem Guntherem. Zabijte ho a aktivujte v počítači spojení s Everettem. Potom opusťte katedrálu a běžte do stanice metra, kolem které jste se do katedrály dostali. Seběhněte až na nástupiště a budete kontaktováni Everettovou spojkou.

Dostali jste se do Everettova sídla. Projděte jedinou možnou cestou až k Everettovi a promluvte si s ním. Na závěr rozhovoru vám předá NanoKey od heliportu na střeše. Jděte zpět do místnosti, kde jste začínali. Cestou se ale zastavte v laboratoři a promluvte si s Alexem, který vám řekne o Tongových pochybách o Everettových úmyslech. Až dorazíte do počáteční místnosti, odemkněte východ na střechu a běžte k mechanikovi vpravo. Promluvte si s ním a potom ho zabijte. Jděte k vrtulníku a Jock v průběhu rozhovoru najde a zneškodní bombu na palubě. Potom naskočte do vrtulníku a definitivně opusťte Francii.

Letecká základna Vandenberg

Jděte ke dveřím, za kterými najdete schodiště vedoucí do nitra základny. Seběhněte dolů a projděte několika místnostmi až k výtahu. Přivolejte ho a sjeďte do přízemí, kde vás čeká nepříjemný souboj s velmi tvrdým agentem. Potom pokračujte doleva a vejděte do druhých dveří. Uvnitř objevíte ovládací panel označený nápisem Override. Aktivujte ho a vyběhněte zpět do haly.

Jděte doleva a na konci haly vstupte do velké místnosti s počítačovým terminálem. V pravé stěně uvidíte u země malý poklop, kterým se dostanete do místnosti s velkými trubkami. Na její druhé straně odemkněte dveře, kterými se dostanete ven z budovy. Zastřelte stráže procházející kolem a směrem na jihozápad uvidíte za dvěma trubkami dvě velké světlé krychle. Běžte k nim a na té vzdálenější najdete pod ochranným krytem druhý ovládací panel označený Override. Aktivujte ho a obejděte hlavní budovu.

Na druhé straně je několik nepřátelských robotů, které musíte zničit. Jděte do malé budovy s oblou střechou vlevo na prostranství před vámi. Tam najdete dva schované roboty, které můžete vypustit tlačítky za nimi. Bude ovšem dobré trochu jim v boji pomoci. Až budou všichni čtyři zničení, otevřou se dveře do komunikačního centra. Jděte dovnitř a promluvte si s jeho velitelem. Ten vám řekne o chodbách, které spojují komunikační centrum s hlavní budovou.

Jděte tedy do zadní části budovy, kde najdete poklop kryjící přístupovou šachtu. Pokud ovšem nemáte ochranný oblek, radši si nějaký sežente, protože chodba je zamořená. Další komplikací je sklad, ve kterém musíte vysunout můstek do nejvyšší polohy. Teprve potom po něm můžete přeběhnout až k vašemu cíli. Tím je tělo mrtvého vědce, vedle kterého leží NanoKey od kontrolní místnosti.

Vylezte po žebříku vedle vás do hlavní budovy a jděte do kontrolní místnosti, kde si musíte promluvit s doktorem Savagem (stojí u počítače). Ten vám otevře dveře v severní části místnosti. Jděte dovnitř, seberte NanoKey a pokračujte dveřmi vlevo. V této místnosti plné elektrických výbojů (můžete je vypnout kontrolním panelem v zadní části místnosti) se musíte dostat do vyššího patra. Tam se napojte do počítače a aktivujte spojení s Everettovým počítačem. Vraťte se k doktoru Savagovi a počkejte na zprávu od Boba Page. Ten vám sdělí, že doktorova dcera Tiffany byla unesena. Opusťte tedy budovu a vrtulníkem se přesuňte k opuštěné čerpací stanici.

Nejprve si promluvte s Fredem, od kterého můžete získat klíč od kanálu. Potom prolezte kanálem a dostaňte se na střechu garáže (jako vždy máte několik možností), ve které drží Tiffany. Dovnitř se dostanete malou dírou ve střeše. Zabijte agenta a vojáka, kteří ji hlídají. Nyní už jen zbývá dostat se i se zachráněnou Tiffany ven. Porozhlédněte se tedy v garáži po klíči od vrat. Potom i s Tiffany doběhněte k vrtulníku a odleťte.

Podvodní laboratoř

Vyhněte se vojenskému robotovi a z vojáka MJ12 dostaňte klíč od základny. Vstupte dovnitř a prozkoumejte celou základnu. Budete velmi často plavat, takže aktivujte implantát posilující vaše plíce. Vaším cílem je najít hlavní počítačový terminál.

V něm stáhnete informace o zařízení na výrobu viru. Potom se vraťte do dolu, ve kterém vás čeká souboj s Waltrem Simonsem. Po tomto nelehkém souboji se musíte vrátit zpět na povrch, kde vás čeká věrný Jock se svým vrtulníkem.

Raketové silo

Dávejte si pozor na odstřelovače a hlídací psy. Běžte směrem doprava a v budově zastřelte tři vojáky. Potom na stole seberte NanoKey od přední brány. Pokračujte přes most a na druhé straně vejděte do nejbližší budovy. Vaším úkolem bude najít místnost označenou Lunch Command. Pomocí ovládacího panelu vypněte paprsky bezpečnostního systému a uvnitř zmáčkněte tlačítko, kterým zrušíte odpálení rakety. Potom použijte počítačový terminál, kterým přeprogramujete cíl rakety.

Nyní musíte uniknout ven. Jděte přímo do sila s raketou a sklouzněte na jeho dno. Zde najdete tlačítko, kterým si přivoláte seshora výtah. Rychle do něj naskočte a vyjeďte do druhého patra, kde vás čeká voják s plasmovou puškou. Zabijte ho a vyběhněte až do horní části sila. Vyšplhejte po žebříku a otevřete poklop vedoucí na povrch. Naskočte do vrtulníku a čeká vás let do nechvalně proslulé Area 51.

Area 51

Vedle hlavní brány vedoucí do základny je stará věž, do které se musíte dostat. Na jejím vrcholu zabijte záludného odstřelovače a použijte počítačový terminál. V něm vypněte bezpečnostní kamery a hlavně otevřete bránu vedoucí do základny. Vejděte dovnitř a jděte přímo do bunkru (pozor na hlídkující roboty). V něm najděte žebřík vedoucí na střechu a na druhé straně bunkru slezte po dalším žebříku dolů. Doběhněte ke generátoru a zapněte ho. Potom se vraťte stejnou cestou do bunkru a vyjděte před něj. Jděte směrem na západ a sjeďte dolů výtahem, který zde najdete.

Přejděte přes rampu a na druhé straně si dejte pozor na explodující generátor vpravo. Po explozi použijte komunikátor, který je hned vedle něj. Po rozhovoru s Everettem pokračujte dál až ke dveřím označeným Sector 3. Čeká vás boj s několika vojáky. Po vyčištění okolí vyjděte na rampu a přivolejte si výtah, kterým sjedete do nitra základny.

Zde si nejprve promluvte pomocí komunikátoru s Tongem. Potom jděte dál a hledejte velký sál, kde se filtruje voda. Skočte do ní a na dně najdete důležitý NanoKey. Seberte ho a proplavte dveřmi pod vodou. Vylezte z vody a po schodech se dostanete do prostoru, kde jste v sektoru 3 začínali.

Proběhněte pod nádrží a pokračujte na rampu vlevo. Zničte malého robota a na konci chodby proběhněte dveřmi k žebříku, po kterém musíte vylézt. Promluvte si s mechanikem a pak se vraťte ke schodům u vchodu do filtračního sálu. Vyběhněte po nich a otevřete dveře na jejich konci. Proběhněte chodbou a rozbijte okno, kterým můžete vyskočit na střechu pod vámi. Odemkněte poklop a seskočte do chodby pod vámi. V kontrolní místnosti na konci chodby nastupte do výtahu a vyjeďte do třetího patra, kde si konečně promluvíte s Heliem. Ten vás bude od této chvíle bránit a otevře vám dveře vedoucí do sektoru 4.

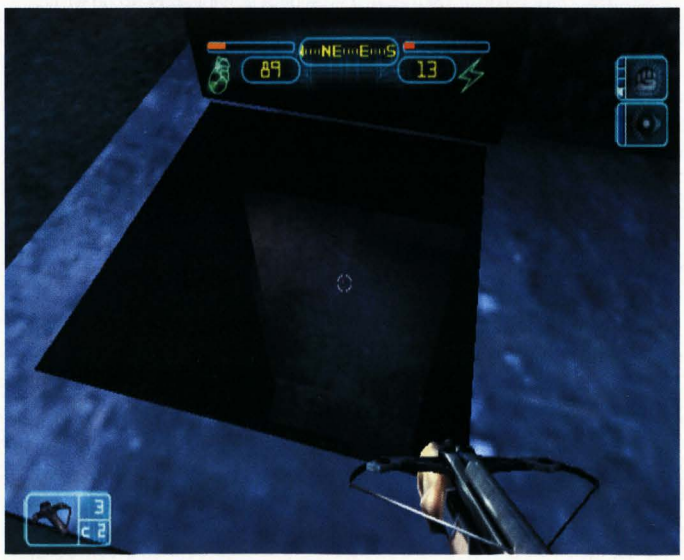
V tomto sektoru nejprve běžte ke komunikátoru a promluvte si se Savagem. Potom pokračujte dál dveřmi vlevo a použijte počítačový terminál. Pomocí něj zapněte klimatizaci a projděte několika místnostmi až k Bobu Pagovi. Ten aktivuje několik obranných věží a potom na vás začne sám střílet. Nebojujte s ním a rychle utečte do chodby vpravo. Tam narazíte na malé roboty, jejichž počet je nekonečný (když jednoho zabijete, tak je ihned vyroben další). Musíte se dostat do kontrolní místnosti, kde můžete velkým vypínačem zavřít dveře k zařízení na výrobu viru (vyrábí malé roboty). Potom se vraťte do místnosti, kde na vás čeká Bob Page. Rychle přeběhněte do protější chodby a vylezte po žebříku nahoru. Zde se musíte rozhodnout, jak zakončíte hru.

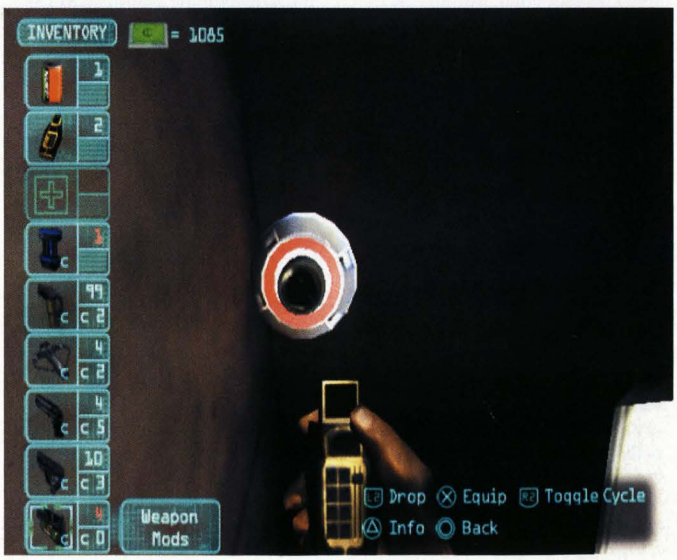
Zakončení 1 - Aktivujte Aquinas a vraťte se do sektoru 3, kde splynete s Heliem.

Zakončení 2 - Aktivujte reaktor B12 a potom z kontrolní místnosti vyhoďte celou základnu do povětří.

Zakončení 3 - Vypněte tři aktivní reaktory a potom se vraťte do místnosti s Pagem. Vyběhněte po schodech do místnosti, kde hru ukončíte zmáčknutím tlačítka.

Jakub Holý





Smash Court Tennis Pro Tournament

Snad jste si nemysleli, že stačí jen kolem sebe nazdařbůh máchat pálkou a občas trefit nějaký ten míček? S tím byste se teda daleko nedostali...

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** PSM2 5 - 87/100

V současné době rozhodně nejlepší tenisový simulátor na PS2.

Zahrajte si tenhle výtečný tenis! Tady je přehled módu Challenge, bonusové úkoly v módu Pro Tournament a profily všech tenistů ve hře.

CHALLENGE

Timing Challenge
Vysvětlit pojem „nice shot" (pěkný úder) je na papíře trochu složité, ale vše brzy pochopíte při hře (při každém „nice" úderu se objeví info na obrazovce). Jedná se v podstatě o úder, u kterého jste včas a zahráváte ho v přesném timingu. Vašim úkolem je zahrát co nejvíce „nice" úderů v řadě.

Rally Challenge
Zde máte za úkol udržet míček ve hře co nejdelší dobu. Musíte hrát dostatečně tvrdě, aby výměnu nezakončil soupeř, ale zase ne tak agresivně, abyste ji předčasně zakončili sami.

Lob and Drop Challenge
Oba údery, lob i drop, se zahrávají pomocí △, vašim úkolem je rozhodnout se pro jeden z nich podle postavení soupeře na druhé polovině kurtu. Musíte rychle odhadnout, jestli couvá k základní čáře (pak zahrajete drop) nebo jde na síť (zahrajete lob). Čím více úspěšných úderů v řadě, tím lépe.

Smash Challenge
To je poměrně snadný úkol, nabíháte si do označených míst a smečujete. Výhodnější je stát blíž u sítě a za míčkem couvat.

Service Challenge
V obdélnících pro podání jsou umístěny hromady míčků, které musíte svými servisy rozházet. Proveďte úspěšně co nejvíce podání v řadě.

Total Challenge 1
Při zápase se soupeřem musíte trefit 27 terčů na jeho polovině kurtu v časovém limitu. Je to dost obtížné, protože ve druhé polovině času je terčů k trefení nedostatek a musíte opravdu přesně mířit. Vzhledem k tomu, že soupeř hraje na doraz, máte co dělat.

Total Challenge 2
Klasická australská čtyřhra, což znamená, že hrajete sami proti dvěma soupeřům. Úkol je jasný - musíte je porazit a ještě k tomu v časovém limitu. Malý tip - vezměte si hráče s nejlepším servisem a své podání vyhrávejte přesně provedenými esy (tím výhoda dvou hráčů proti vám zmizí). Podání soupeře zvládnete nejlépe prudkými returny - střídejte údery pod nohy servírujícího hráče a prohozy po lajně, když se jeho spoluhráč pohne do středu kurtu. Jakmile se míček dostane do delší výměny, jste v silné nevýhodě.

Total Challenge 3
Ve spodní části obrazovky vidíte druhy úderů, které musíte zahrát (voleje, topspiny, loby...). Stačí je precizně provádět - míček nemusí být vítězný. Čím více jich v řadě bez chyby provedete, tím vyšší máte skóre.

Total Challenge 4
Podobá se Total Challenge 3, nicméně nyní musíte předepsaným úderem výměnu vítězně zakončit. Pozor, nemusíte hrát jen předepsaný úder, můžete si útok připravit i jinými (třeba když máte akci zakončit vítězným lobem, musíte nejdříve vylákat soupeře k síti), nicméně nesmíte jiným než uvedeným úderem výměnu úspěšně zakončit.

SKRYTÁ OBTÍŽNOST

Splňte mód Time Attack na nejtěžší obtížnost (hard) a odemkne se vám Ultimate difficult setting: nejtěžší obtížnost se vám bude hodit, protože i na difficulty hard budete časem porážet všechny soupeře ve všech módech s přehledem - takhle budete mít před sebou další zajímavou výzvu.

PRO TOURNAMENT CHALLENGE

V rámci každého zápasu v módu Tournament plníte i různé bonusové úkoly. Body získáte jen tehdy, pokud splníte zadanou úlohu a vyhrajete celý zápas. Uvedené bodové zisky dostanete jen při prvním splnění bonusového úkolu.

Australian Open

1. Zahrajte během zápasu alespoň 4 vítězné prohozy.
Bonus 120 bodů.
Není to těžký úkol, pokud hrajete proti hráči, který často nabíhá na síť, pokud ne, musíte ho tam vylákat krátkými míči. Jediný problém je, že soupeř v 1. kole je velmi snadný a máte na splnění bonusového úkolu jen 2 hry, takže se musíte snažit tímhle způsobem vyhrát každý druhý míč.

2. Soupeř nesmí udělat během celého zápasu 2 a více fiftýnů.
Bonus 240 bodů.
Ani ve 2. kole vás nečeká žádný nebezpečný protivník, takže můžete vyhrát obě hry velmi snadno a splnit tento úkol. Nepusťte prostě soupeře vůbec k lizu (i když jednou zaváhat můžete).

3. Zahrajte 2 vítězné returny.
Bonus 360 bodů.
Tenhle úkol splníte nejsnáze se Samprasem nebo Agassim, snažte se každý servis soupeře okamžitě tvrdě tlouci k základní čáře, nejlépe do protipohybu soupeře.

4. Zahrajte alespoň 8 forhendových volejů.
Bonus 720 bodů.
Tady už je soupeř o něco tužší, takže to nebude tak snadné, ale pokud si budete nabíhat často na síť a zvládnete timing, dá se to splnit bez problémů. Voleje nemusejí být vítězné.

5. Zahrajte alespoň 2 „flat" údery v řadě.
Bonus 1200 bodů.
Tento „flat" úder zahrajete tak, že předtím donutíte soupeře k pozdnímu vrácení míče. Míček jde obloučkem na vaši polovinu kurtu, ale vy si nenabíhejte na smeč. Doběhněte těsně za dopad míčku a tvrdým úderem (podržte déle ◎) pošlete míč k soupeři. Problém je v tom, že je snadné takhle výměnu zakončit, ale vy to musíte provést tak, aby vám protivník alespoň jednou ještě míč vrátil. Je to trochu těžší úkol.

French Open

1. Vyhrajte zápas, přičemž nesmíte zahrát 2 chybné voleje nebo prohozy.
Bonus 120 bodů.
Soupeř je v prvním kole snadný, takže se jen soustřeďte, neriskujte a připravte si dobře útok - nehrajte na náhodu. Pak je splnění bonusu lehké.

2. Zahrajte alespoň 4 vítězné drop údery nebo drop voleje.
Bonus 240 bodů.
Lehčí je hrát drop údery krátce za síť, zvlášť pokud hraje soupeř od základní čáry. Ve 2. kole je to velice snadný úkol.

3. Vyhrajte zápas s více než 60% „nice shots".
Bonus 360 bodů.
O „nice shots" byla řeč v úvodu, snažte se prostě být u každého míče včas a zahrát ho naplno. Sledujte procenta na obrazovce, mění se podle vaší hry a můžete v závěru zápasu ještě leccos zachránit (nebo pokazit).

4. Vraťte soupeřův smeč nebo flat alespoň čtyřikrát.
Bonus 720 bodů.
To je samozřejmě těžké, protože jednak musíte soupeře donutit k tomu, aby zahrál smeč nebo flat, a pak ještě vystihnout stranu, kam míček půjde a pokusit se ho vrátit (není třeba ho vrátit jako vítězný míček, stačí jen na soupeřovu polovinu).

5. Vyhrajte výměnu, ve které přejde míček z vaší strany alespoň čtrnáctkrát na soupeřovu polovinu kurtu v řadě.
Bonus 1200 bodů.
To je v podstatě Rally Challenge (viz kapitola Challenge) během finálového zápasu French Open. Vzhledem k tomu, že vás ve finále čeká hodně silný soupeř, je to bonusový úkol poměrně těžký a k jeho splnění musíte mít také trochu štěstí.

Wimbledon

1. Zahrajte alespoň 1 čisté eso.
Bonus 120 bodů.
Tady není co dodávat: chce to alespoň jedno skvělé podání, po kterém se soupeř jenom ohlédne. V 1. kole velmi snadné.

2. Vyhrajte alespoň 4 výměny s použitím smeče nebo flat úderu.
Bonus 240 bodů.
Zde je opět podstatné si vyžadované zakončení připravit stálým tlakem na soupeře, jeho rozběháním po kurtu a čekat, až vrátí slabý míč blízko za síť.

3. Zahrajte alespoň 3 drop voleje v řadě za sebou.
Bonus 360 bodů.
To je dost těžké, protože musíte mít velký přehled na síti a ještě patřičnou dávku štěstí. Naštěstí nemusí být váš poslední drop volej vítězný, k zisku bonusu stačí, aby byly všechny tři zahrány v řadě.

4. Vyhrajte dvě hry v zápase, ve kterých otočíte skóre v gamu 0:40.
Bonus 720 bodů.
To je pěkná pakárna. Nejdříve si musíte připravit situaci, tedy zahrát úmyslně tři špatné údery a prohrávat 0:40. To je samo o sobě dost zdrcující, pokud je někdo soutěživý typ... Složitější úkol vás však teprve čeká. Bez chyby vyrovnat na 40:40 (shoda) a pak přes výhody a shody dotáhnout game do vítězného konce. Je to semifinále, takže soupeř je kvalitní a úkol je to velmi těžký.

5. Zahrajte alespoň 5 vítězných topspinových lobů.
Bonus 1200 bodů.
Finálový soupeř je vždycky skvělý, takže je to úkol docela náročný, ale dá se - stejně jako všechny ostatní - nakonec zvládnout. Pokud hrajete proti Rafterovi nebo Kournikovové, kteří se neustále tlačí na síť, máte půl práce uděláno. Ostatní protivníky musíte častěji lákat k síti a pokoušet se je přelobovat. A když se vám to nakonec pětkrát podaří, nemáte ještě vyhráno, protože musíte vyhrát i celý zápas...

US Open

1. Zahrajte alespoň 4 vítězné voleje.
Bonus 120 bodů.
V 1. kole jsou vždy úkoly usnadněny neschopností soupeřů, takže i tohle je brnkačka. Samozřejmě že situaci lehčeji zvládnete s Rafterem než s Agassim, protože první jmenovaný umí hrát voleje daleko kvalitněji.

2. Zahrajte alespoň 5 vítězných míčů pomocí forhandového prohozu.
Bonus 240 bodů.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Slice
Kolečko » Flat
Trojúhelník » Lob, drop
Start » Menu

Situaci máte sice stíženou tím, že backhandové prohozy neplatí, ale ve 2. kole se to dá se slabším soupeřem se toho nemusíte děsit. A zase stejná písnička - hrajete-li proti obránáři, který se od základní lajny nehne, musíte ho občas vylákat k síti.

3. Vyhrajte zápas v čase do 3:00:00.
Bonus 360 bodů.
Ve čtvrtfinále už hrajete proti některému ze soupeřů světové špičky, takže je to poměrně těžké. Hlavně se nezdržujte při podání, čas běží neustále. Snažte se zakončovat výměny rychle, ideální je sázet eso za esem a vítězné returny při servisu soupeře.

4. Vyhrajte zápas s více než 70% „nice shots".
Bonus 720 bodů.
Stejný úkol jako ve čvrtfinále French Open, ale tady musíte přidat 10 procent v úspěšnosti.

5. Vyhrajte zápas, přičemž nesmíte zahrát 4 špatné returny.
Bonus 1200 bodů.
To je opravdu pěkná tečka za tím naším turnajem, jak by řekl Jára Cimrman. Vaši protivníci mají ve finále vražedný servis, o to je vaše situace složitější. Jakmile se k míči při soupeřově podání dostanete pozdě nebo dokonce vůbec, je to malér.

PLEJEŘI

Martina Hingis
Švýcarsko, nar. 30. 9. 1960
Největší přednost: inteligence, pohyb po kurtu, vyrovnané údery.
Největší slabina: žádná podstatná.

Lindsay Davenport
USA, nar. 8. 6. 1976
Největší přednost: tvrdý úder, returny.
Největší slabina: hra na síti, pohyb po kurtu.

Monica Seles
USA, nar. 2. 12. 1973
Největší přednost: backhand.
Největší slabina: hra na síti, forhand.

Anna Kournikova
Rusko, nar. 7. 6. 1981
Největší přednost: celodvorcový tenis, hra na síti.
Největší slabina: podání.

Jevgennij Kafelnikov
Rusko, nar. 18. 2. 1974
Největší přednost: rychlost, přesnost úderů.
Největší slabina: backhand.

Pete Sampras
USA, nar. 12. 8. 1971
Největší přednost: podání, tvrdost úderů, voleje.
Největší slabina: žádná podstatná.

Andre Agassi
USA, nar. 29. 4. 1970
Největší přednost: rychlost, vyrovnané a tvrdé údery.
Největší slabina: hra na síti.

Patrick Rafter
Austrálie, nar. 28. 12. 1972
Největší přednost: voleje, pohyb po kurtu.
Největší slabina: hra od základní čáry.

Milan Jablonský

SKRYTÉ POSTAVY

(po vítězství v Arcade módu)
Red Ace
Hitomi Yoshino

LMA Manager 2002

INFO

■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Codemasters ■ **RECENZE:** PSM2 4 - 86/100

Nejkomplexnější trenérský fotbalový simulátor, který můžete na PS2 sehnat.

Ačkoliv je *LMA Manager 2002* plný tabulek a čísel, rozhodně to není nudná hra. Pokud v ní chcete být úspěšní, stačí vám k tomu přečíst si naše dobře míněné rady.

1. TÝM, TAKTIKA, TRÉNINK

a) Hráči

První hráčský „materiál" dostanete do ruky hned po startu kariéry. Už na první pohled zjistíte, že kádr má několik hluchých míst, ale také že s některými hráči se bude moci bez problémů pracovat. Samozřejmě záleží na tom, zda jste zvolili mužstvo z některé z nižších soutěží, nebo se zbaběle posadili rovnou na lavičku Manchesteru United nebo Barcelony. Dříve než začnete uvažovat o posilách a změnách, vyzkoušejte si v přátelských zápasech schopnosti celého kádru a podívejte se i do „Young Squad", jestli se tam mezi juniory neskrývá nějaká budoucí hvězda. Nenechte se zmást celkovým ratingem jednotlivých hráčů a uvědomte si, na který post s ním počítáte. Jestliže má například koncový hráč slabý rating jen proto, že neumí bránit a rozehrávat, případně není moc rychlý a neumí kopat rohy, ještě to neznamená, že by neuměl dávat góly.

b) Juniorka

Ve vašem mládežnickém týmu může vyrůst velmi kvalitní posila pro „A" mužstvo. Pokud se vám některý z hráčů zamlouvá, můžete ho na dva týdny zařadit do seniorského týmu na zkoušku a když se osvědčí, nabídnout mu řádný kontrakt (nebo ho vzít opět na další dva týdny). Tato krátkodobá nabídka vám může také pomoci, pokud máte úzký kádr a příliš zraněných či potrestaných hráčů - když nic jiného, alespoň může mladík sedět na lavičce, aby nebyla poloprázdná...

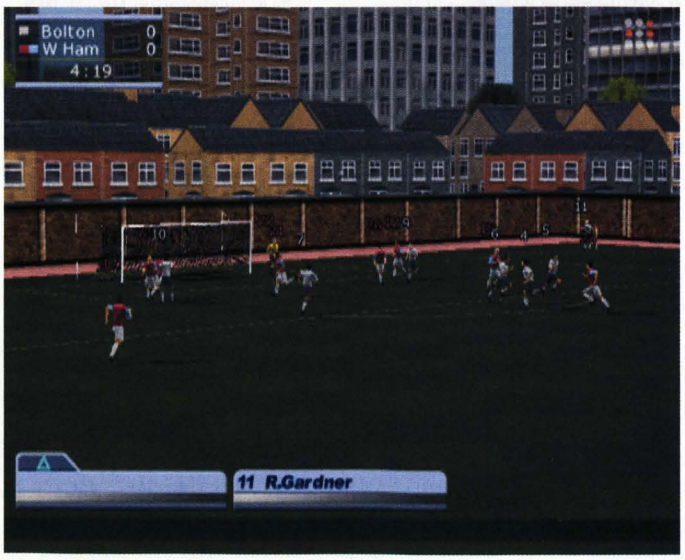
Nemusíte se bát vzít do prvního týmu hráče ve věku 16 let, pod vedením vašich kvalitních trenérů se bude vyvíjet stejně dobře jako v rezervě, ale pokud to není nějaký výjimečný zázrak nebo hráče nutně nepotřebujete, můžete ho ještě dvě sezony nechat v juniorce. Ale pozor, o osmnáctiletého hráče po skončení sezony přijdete, pokud mu nenabídnete včas kontrakt do prvního týmu!

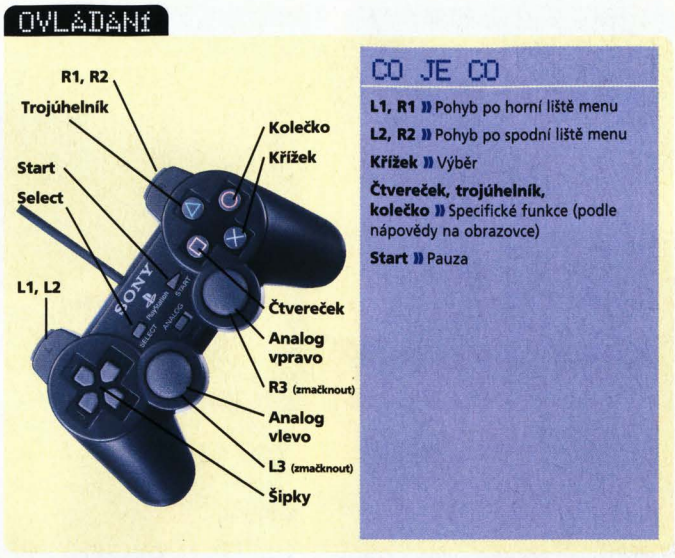
c) Taktika

Prvním krokem při přípravě taktiky je zvolený systém rozestavení. V *LMA* si jej bohužel nemůžete příliš modifikovat, a tak musíte vzít zavděk několika přednastavenými formacemi. Jako pomůcka jsou tu i některé taktiky silných týmů historie, nicméně nemá smysl hrát osvědčený systém brazilského národního týmu ze 70. roku s celkem Rochdale nebo Carlisle, vaši hráči na to prostě nemají. Taktiku i rozestavení hráčů byste měli šroubovat na svůj tým a nikoli naopak. Jestliže máte hodně dobrých útočníků, nebojte se zvolit útočnou variantu 3-4-3 nebo 4-3-3, především v nižších soutěžích bývá hodně úspěšná.

Snažte se pokud možno stavět hráče na post, kde je nejsilnější (i když například dobře bránící záložník může hrát i v obraně), podle schopností svých hráčů volte i další taktické volby (technický tým může hrát systém krátkých přihrávek a postupné rozehrávky, zatímco běhavý a důrazný tým spíš přihrávky dlouhé a přímý útok apod.), vyberte si ze svého týmu nejlepšího osobního hlídače (marking) a postavte ho k nejlepšímu útočnému hráči soupeře, sledujte info vašeho scouta, který sledoval protivníka během posledních dnů při trénincích a případně i při zápase. Nezapomeňte, že vámi zvolená taktika bude mít vliv i na trénink týmu, protože právě tu vaši asistenti (pokud nevedete tréninky sami) s hráči nacvičují. Proto není dobré měnit rozestavení a taktické pokyny zcela protichůdně po každém zápase.

Na první pohled se zdá výběr nabízených taktických voleb jasný: budeme hrát presink, útočné, dlouhé přihrávky, přímý útok a po křídlech. Ano, dá se říci, že tímto nastavením se dá vyhrávat, ale i pro něj musíte mít vhodné typy hráčů. Když zvolíte silný presink a vaši borci nejsou dobří v obranných zákrocích, hrozí to častými fauly a vyloučeními. Když zvolíte jednoznačný útok, budete mít často problémy především s týmy, kteří zvládají rychlé protiútoky - jedinou záchranou jsou pak vynikající a rychlí obránci ve vašem týmu. Nemáte je? Tak na útočný styl zapomeňte. Když zvolíte dlouhé přihrávky, musíte mít v obraně hráče s vynikající schopností posílat přesné pasy na velkou vzdálenost a útočníky, kteří si je dokáží zpracovat. Pokud zvolíte přímý útok místo kombinační hry, budete často v ofsajdu a vaši útočníci nebudou mít dostatečnou podporu od záložníků, kteří nebudou stíhat zapojovat se včas do útoku. A pokud zvolíte hru po křídlech, časem se tomu soupeř přizpůsobí a bude vaše pokusy snadno likvidovat. Navíc byste měli mít své nejlepší hráče právě na postech u postranních čar. Prostě a jasně, nic není jasné. Můžete hrát defenzivně, na krátké přihrávky, středem hřiště a kombinovat do šířky a přitom přehrát soupe-





ře v útoku jako nic, zatímco jindy pošlete vše do útoku a útočí soupeř. Vše souvisí se vším a důležité je, jaké a jak kvalitní hráče máte v týmu. Jestliže trénujete Real Madrid nebo Bayern Mnichov, můžete se dopustit ve stanovení taktiky i chyby a nakonec stejně vyhrajete díky kvalitě hráčského kádru. Ale pokud máte jen průměrný tým, může vám k úspěchu pomoci pouze správně zvolená taktika!

d) Trénink

Jak už bylo naznačeno, můžete trénink svěřit svým asistentům, ale pokud máte rádi absolutní přehled o tom, co se v týmu děje, můžete (třeba jen na čas) vzít i trénink zcela do svých rukou. Tady se můžete dopustit velké chyby především tím, že naložíte na hráče během sezony příliš velké břímě tréninku a unavíte je tak, že vám pak při zápase padnou během první půlhodinky. Nezapomínejte, že i volba „rest" (odpočinek) může být tím nejlepším tréninkem. Jinak můžete volit mezi tréninkovými dávkami fyzičky (stamina) nebo vylepšováním schopností hráčů (skill), případně trénovat mužstvo jako celek, záleží jen na vás a na výkonech týmu.

2. PŘESTUPY, KONTRAKTY

a) Vyhledávání posil

Pokud se chcete rozhlédnout po nějakých posilách, máte hned několik možností. Můžete využít vyhledávací systém nebo hledat přímo v jednotlivých týmech. První možnost je rychlá, ale neukáže vám kompletní nabídku možností, druhá zdlouhavá, ale můžete při ní najít skutečnou hráčskou perlu přesně pro vás (třeba poměrně levného, ale do vašeho týmu mimořádně vhodného borce). Ideální je řadit takto vyhledané hráče do svého short listu nebo požádat scouta, aby vám toho bídáka prověřil a prásknul na něj nějaké bližší informace.

Předně si musíte srovnat v hlavě, co vlastně chcete a co můžete. Nemá cenu hledat Beckhama nebo Ronalda, když máte na nákup hráčů jenom dva miliony. Musíte si také zvolit preference, tedy jestli potřebujete spíš kvalitního útočníka nebo obránce. Jestliže máte málo peněz na nákup, ale dostatek na platy hráčů, podívejte se mezi borce bez kontraktu (expired), bývají mezi nimi skvělí hráči, nebo si můžete nějakého hráče na čas vypůjčit (loan). Tím, že hráče najdete a oslovíte klub nebo přímo jeho agenta, ještě nemáte zdaleka vyhráno. Každá strana chce na přestupu vydělat, takže vás čeká tuhý boj o co nejmenší částku za přestup a o co nejnižší plat pro hráče.

b) Kontrakty

Výrazně doporučujeme hlídat si vypršení kontraktů hráčů ve vašem týmu sami. Stává se, že o některého z nich už nemáte zájem a nevadilo by vám, kdyby po vypršení smlouvy odešel - ale váš asistent prodlouží kontrakt automaticky téměř s každým, takže by vám jen přibývaly starosti, co s příliš širokým kádrem hráčů, které už nepotřebujete. Některých se totiž jen tak nezbavíte, můžete je cpát na transfer listinu třeba celý rok a oni se od vás nehnou (jsou to především ti, které jste při nákupu přeplatili...). Dávejte pozor, abyste měli ke konci sezony dost prostředků na prodloužení kontraktu s hráči, o které byste neradi přišli. A pokud jste pomalu na dně, neváhejte a prodejte sebekvalitnějšího hráče s končící smlouvou, dokud je čas. Když to neuděláte, odejde po sezoně sám a vy nedostanete ani korunu.

V žádném případě nepřeplácejte hráče z vaší juniorky. Budou vděční za každou profesionální smlouvu, takže se nebojte jim nabídnout směšný kontrakt na tři roky za pár stovek týdně. Výjimku tvoří ti nejlepší, kteří už mají vlastního agenta, a ti pod své představy o platu nepůjdou.

3. KOUČOVÁNÍ PŘI UTKÁNÍ

a) Sledování zápasů

Soutěžní zápasy mohou probíhat z vašeho hlediska několika způsoby. Můžete jen připravit tým a odklepnout, že utkání nechcete sledovat - v tom případě se objeví jen výsledek. Daleko se tímto způsobem nedostanete, protože někdy prohrajete i s týmem, který má o velký kus horší rating než vaše mužstvo (pravda, občas je to i naopak, protože se jedná v podstatě o loterii - takže nějaký pohárový zápas s velmi kvalitním soupeřem můžete zkusit vyhrát právě tímto způsobem, ale ne-

vyjde to vždy). Druhým způsobem je pustit si zápas „na vlastní oči", ale nechat jej proběhnout zrychleně. Důležité věci stihnete sledovat, opakovačky gólů jsou zpomalené. Je to dobrá střední cesta, protože můžete reagovat střídáním nebo změnou taktiky a přitom vás sledování zápasu nebude stát tolik času. Třetí způsob je tedy klasický: posadíte se na lavičku a budete pozorně a v klidu pozorovat, jak vaše ovečky plní taktiku.

b) Koučování

Během zápasu si můžete kdykoli odskočit do menu, měnit rozestavení nebo taktiku, případně střídat. Někdy stačí prohodit dvěma hráčům na hřišti jejich pozice a výkon týmu se zlepší - prostě každá změna je dobrá ve chvíli, kdy se nedaří. Nemusíte ovšem vždycky do menu, pokud chcete, můžete udílet pokyny i z lavičky. Už před zápasem si připravíte 4 základní povely (například „držte míč", „dlouhé míče", „všichni do útoku" apod.) a ty pak vysíláte na hřiště pomocí L1, L2, R1 a R2. Pozor, pokud takto zadáte nějaký pokyn a potom budete chtít měnit taktiku v menu, musíte koučování z lavičky nejdřív „zrušit" (△ v menu).

c) Statistiky zápasu

Nepodceňujte sledování statistik zápasu. Můžete se například přesvědčit, jak jsou vaši jednotliví hráči úspěšní (počet zkažených a vydařených přihrávek v procentech, osobní souboje vyhrané a prohrané apod.), někdy je dobré podívat se i na tabulku hráčů soupeře a pokud se některému z nich výjimečně daří, poštvat na něho vašeho nejlepšího osobního strážce.

4. FINANCE

a) Nemusíte dělat všechno

Pokud se chcete především starat o své mužstvo, o nákupy hráčů, o jejich kontrakty, případně o trénink, a finance či úpravy stadionu vás nezajímají, vřele doporučujeme svěřit vše finančnímu asistentovi a nikdy na nic nesahat! Nebudete proto o nic horší ani lepší manažer. Koho to ovšem baví, může se ve financích pěkně vyřádit...

b) Zisky, půjčky, miliony

Jestliže se rádi hrabete ve financích, bude vás asi hlavně zajímat, kolik to sype. K tomu účelu jsou zde velmi přehledné tabulky, v nichž můžete porovnávat, sečítat a odčítat až do aleluja. Pokud jste hodně odvážní, můžete propustit některé asistenty (včetně finančního, že...) a obstarat veškerou práci za ně. Ušetříte tak penízky, ale není to žádná převratná suma. V případě, že se dostanete do finanční krize, můžete se obrátit na banku pro půjčku (jsou to samozřejmě lichváři, takže bacha na to), nebo sehnat bohatší sponzory. Neméně důležité je sledovat návštěvnost a s ní spojené zisky ze vstupného. Jakmile hrajete pod psa, lidi zůstanou doma a je po prašulích (žejo, pane Košťále?).

5. LAPTOP, INFO, STATISTIKY

a) Laptop

Mailem vám chodí důležité informace o zranění či trestech vašich hráčů, o nabídkách na přestup, zprávy scoutů o vašem příštím soupeři nebo o sledovaném hráči, info o juniorce včetně výsledků mistrovských zápasů, atd. V počítači máte ovšem uložené i další důležité informace: přehled o odehraných zápasech i kalendář všech utkání až do konce sezony, kompletní rozpis dalšího ligového kola nebo rozlosování pohárů, dále kompletní přehled o všech zápasech v národních pohárech i mezinárodních soutěžích. Čas od času je dobré sem zabrousit a všimnout si třeba výtečných výkonů Sparty Praha v pohárových zápasech - pak se mrknout na její kádr a pokusit se jí uloupit nejlepší hráče...

b) Info

V této kapitole najdete další, o mnoho důležitější informace. Předně jsou tu tabulky všech soutěží, nejlepší střelci (nebývá na škodu podívat se na zoubek nejlepším kanonýrům nižších soutěží, někdy mezi nimi dřímá vaše budoucí hvězda!), grafy, sledující formu všech mužstev od počátku

sezony (důležité je sledovat hlavně graf vašeho mužstva a přemýšlet o tom, kde se zlomila výborná forma a proč), najdete tu i all stars tým každé ligy a kompletní statistiku posledních odehraných zápasů. Z historie se prý máme učit a ve fotbale to platí dvojnásob. Platí to samozřejmě i v *LMA Manageru*. Proto je dobré prolistovat si podrobně i oddíl Historie včetně různých na první pohled nudných tabulek a statistik. Výborné nápady přicházejí někdy nečekaně...

c) Šéfové

Vaše působení u týmu sledují samozřejmě především vaši šéfové, ale také fanoušci. V oddíle Performance se můžete mrknout na to, jak si vedete. Pokud se vám daří, bude růst direktorský rating i rating fanoušků a všichni budou spokojeni. Jestliže budete mít například po pěti sezonách celkový rating 85 % a více, jste opravdu dobrými trenéry. Zde si také můžete pročíst váš veškerý trenérský „život" - najdete tu přehled všech vašich úspěchů i neúspěchů.

6. MANAŽERSKÉ DESATERO

- Nikdy nekupujte zajíce v pytli. I když má hráč na první pohled vysoký rating, přece jen požádejte svého scouta, aby vám ho trochu proklepl. Stojí to jen pár stovek a hodně často se dozvíte důležité informace, díky kterým si nakonec drahý nákup rádi rozmyslíte.
- Doporučujeme najmout kvalitní trenéry a těm pak svěřit trénink vašich borců. Rozhodně se to vyplatí víc, než se tréninkem zabývat sami. Jednak je tu nebezpečí, že neuhlídáte všechny aspekty tréninku, nebo ve snaze o pronikavé zlepšení hráče přetížíte, druhak je to opravdu velká a často nudná piplačka. Skutečně kvalitní asistenti vám budou dodávat hráče do zápasů poměrně čerstvé a přitom ještě zvládnout zlepšovat jejich schopnosti.
- Pokud koupíte kvalitního hráče a jemu se dlouhodobě ve vašem celku nedaří, nepodléhejte hned panice. Dejte mu čas, případně mu zkuste najít jinou roli v týmu. Teprve když se ani po roce neprojeví jeho schopnosti, uvažujte o jeho prodeji. Vždycky je však výhodnější počkat na zajímavou nabídku, jestliže ho dáte sami na transfer listinu, dostanete za něj mnohem méně.

- Nepodceňujte roli brankáře. Obětujte třeba všechny své peníze na nákup toho nejkvalitnějšího, který je momentálně k dispozici a na kterého stačí vaše finance. Samozřejmě, že brankáři nemohou chytit všechno, ale ti nejlepší alespoň nedělají hloupé chyby.
- Seřadit si hráče pomocí tlačítka △ a pak postavit jedenáctku s nejvyšším ratingem nebývá vždy nejlepším řešením. Často vás i na první pohled průměrný hráč překvapí tím, jak skvěle zapadl do týmu a jak se mu stabilně daří. Už z tohoto důvodu se nebojte vyzkoušet některé borce z juniorky - každý rok se najde alespoň jeden, který se uchytí.
- Při používání koučinku z lavičky (L1, L2, R1, R2) je nebezpečí, že svůj tým vyblázníte, pokud budete často měnit své pokyny, hráči pak budou zmateni a systém hry se zcela rozpadne.
- Jestliže máte v týmu důležitého hráče, kterému končí smlouva, nabídněte mu novou co nejdříve - už v průběhu poslední sezóny. Neutraťte všechny své peníze na platy nových hráčů, abyste mu mohli nabídnout dobrý plat.
- Jakmile postoupíte do vyšší ligy, okamžitě se na konci sezóny vrhněte mezi týmy nižších soutěží a snažte se přetáhnout nejlepší hráče. Šance, že půjdou „za lepším", tedy do kvalitnější soutěže, je velká.
- Doplňujte si neustále váš short list s hráči, o které máte zájem, ale zároveň ho i čas od času „pročistěte", abyste se v tom zmatku ještě vyznali.
- Jestliže to prostě nejde a nejde, můžete začít znova a sáhnout po nějakém tom podvůdku. Stačí napsat místo svého jména například MINTED a budete mít víc peněz, nebo třeba FANTASY a nakoupíte kdykoli libovolného hráče...

Milan Jablonský

F1 2002

Chcete konečně porazit Míšu Schumachera? Tak si přečtěte následující text a držte se našich rad jako klíště... a až se pak v cíli ohlédnete za sebe, zjistíte, že všichni ostatní se tísní kdesi vzadu.

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 82/100

Jak se dalo čekat, EA opět nešlápli vedle a stvořili vynikající simulátor formule 1.

Naše tipy směřují spíš k módu simulation, ale využijete je i v případě, že zvolíte snadnější, arkádový závod - principy platí stejně, jen je vše mnohem jednodušší.

TECHNIKY ŘÍZENÍ VOZŮ FORMULE 1

Ideální stopa

Váš vůz musí projíždět zatáčku nebo sérii šikan nejvyšší možnou rychlostí na hranici rizika a s co nejmenším úhlem zakřivení. Ideální stopu charakterizují tři body:

1) Vjezd do zatáčky:
Je to bod, obvykle na konci brzdné dráhy, v němž vjíždíte do zatáčky.

2) Vrchol zatáčky:
Bod, kdy je vůz nejblíže vnitřnímu oblouku, nejpomalejší část zatáčky.

3) Výjezd ze zatáčky:
Bod, kdy vůz opouští zatáčku, jede v přímce a na výjezdu by měl mít plnou rychlost.

Samozřejmě, že vždy není všechno tak snadné a nedá se nic předem nalajnovat. Pokud je například trať mokrá nebo se pokoušíte o manévr předjíždění, musíte se v zatáčce řídit spíš citem než nějakými poučkami.

Jak už bylo řečeno, je nutné jezdit (nejen do zatáček) optimální stopou. Nevěřili byste, kolik sekund na jediném okruhu ztratíte, jestliže ideální stopu nedržíte. Pochopitelně se jí čas od času musíte vzdát, pokud předjíždíte nebo blokujete soupeře za sebou. Najděte si kolem každé trati co nejvíce záchytných bodů (různé objekty, začátek nebo konec tribuny, stromy apod.), protože sledovat jen tabule s označením, kolik metrů chybí do zatáčky, rozhodně nestačí. Každou trať si v tréninku projíždějte tak dlouho, až si ji dokonale zapamatujete - především bod vjezdu do každé zatáčky, brzdné zóny a pochopitelně i místa, kde musíte jet zcela naplno. Objevovat trať až během závodu je sebevražda a šprtat se ji nazpaměť není žádná ostuda: stejným způsobem nakonec jezdí závody F1 i skuteční piloti, kteří znají doslova každý obrubník na všech tratích Velkých cen.

Ideální průjezd zatáčkou

V ideálním případě je boční pohyb zadních kol vyrovnán stejným pohybem kol předních a všechna čtyři kola pak „kloužou" stejným směrem. Pokud dostanete při vjezdu do zatáčky vůz do této ideální pozice, není třeba prakticky vůbec korigovat zatočení volantem, protože přední kola mají nulový rejd.

Reakce vozu v zatáčce

Zde jsou dva základní problémy, se kterými se musíte potýkat ve všech závodních hrách, ale v těch z prostředí fomule 1 asi nejvíce: nedotočení či přetočení vozu. Něco se dá zachránit vhodným nastavením v pitu, ale to nemůže být nikdy zcela ideální, takže zbytek musíte „uřídit" přímo na trati.

Nedotočení vozu znamená, že zadní kola sedí lépe než přední. Z tohoto důvodu nereaguje vůz plně na řízení. Vzhledem k tomu, že vozy F1 mají pohon zadních kol, začnete se pohybovat směrem k vnějšímu okraji dráhy. Můžete udělat v podstatě jen dvě věci: ubrat plyn, abyste zmírnili hnací sílu a přední kola se mohla „chytnout", nebo mírně (ale opravdu mírně!) přibrzdit tak, aby se kola nezablokovala.

Přetočení vozu znamená, že přední kola sedí lépe než zadní. To může způsobovat přílišná hnací síla nebo špatné vyvážení vozu. Jeho záď má tendenci přetáčet se ven z dráhy, což obvykle končí hodinami. Zase máte dva možné způsoby reakce na tuto situaci: buď zkuste opačný rejd, čímž můžete obnovit rovnováhu vozu, nebo povolte plyn, aby se se chytila zadní kola. Zkušenější piloti v těchto situacích mohou ovšem také plyn přidat, je to vynikající, ale hodně rizikové řešení.

Brzdy

V zásadě platí, že je třeba držet nohu na plynu co nejdelší dobu a kdo to dokáže, patří mezi ty nejlepší. Občas se ovšem brzdit musí, projet vracečku na plný plyn rovná se pozvánce do Klubu přátel žehu. Pokud se blížíte do ostré zatáčky, počkejte až na poslední okamžik a šlápněte na brzdu co nejprudčeji na co nejkratší vzdálenosti. Nikdy nebrzděte tak, aby se vůz téměř nebo dokonce zcela zastavil - jediným důvodem přibrždění je hladké projetí zatáčky. V mírných zatáčkách a na rovině by se v ideálním případě brzdit nemělo nikdy - samozřejmě s výjimkou zvláštních situací, jako je bouračka před vámi, nebo když jste se rozhodli pro předjížděcí manévr.

Prudké brždění může přinést problémy se zablokováním kol. To se dá samozřejmě řidičsky zvládnout celkem bez problémů točením volentu, nicméně následky jsou často nepříjemné: především jde o značné poškození pneumatik, které se rychle sjedou, jsou nevyvážené a vůz je pak velmi špatně ovladatelný. Brzdit se prostě musí rychle, důrazně, ale s citem.

Časté chyby při řízení

Ztráta vlády nad řízením vozu téměř vždy znamená velké problémy. V reálu jde o život, ve videohře o ztrátu

několika míst v pořadí a pokud máte nastavené reálné poškození, často tím vaše účinkování v závodě skončí. Nejběžnějšími případy, kdy pilot přestane svůj vůz ovládat, jsou: příliš rychlý vjezd do zatáčky, příliš rychlá akcelerace ze zatáčky a nedobržděnì. Pak jsou tu ještě další možnosti (olej na dráze, mechanické selhání vozu), ale ty už jako řidič můžete ovlivnit daleko méně.

Ve všech případech, kdy cítíte, že ztrácíte kontrolu nad svým vozem, musíte prudce přibrzdit a zároveň udržovat vysoké otáčky. Snažte se vůz udržet na dráze, protože na trávě se rotace podstatně zvýší.

NASTAVENÍ VOZU

Ukážeme si jen několik nejzákladnějších nastavení, na detailnější rozbory by nestačilo ani deset stránek. Každopádně doporučujeme si v *F1 2002* s nastaveními pohrát, protože ta připravená defaultní nejsou vždy ideální.

Hned na úvod je třeba říci, že v nastaveních vozů formule 1 je vše otázkou kompromisů. Změna jednoho nastavení si vynutí úpravu několika dalších, takže postupujte opatrně. Během tréninkových jízd upravujte postupně přítlačnou sílu, vyvážení brzd nebo převodové poměry a sledujte chování vozu. Nikdy neměňte více než jedno nastavení najednou. Pokud se vám podaří nastavení vozu docela rozhasit, vraťte se do defaultního nastavení a začněte znovu.

Nastavení přítlačné síly

Čím větší nastavíte přítlačnou sílu, tím lépe bude vůz sedět na dráze a bude se dobře ovládat. Za všechno se ale platí, takže toto „pohodlné" nastavení zpomalí vůz především na rovinkách. Pokud má okruh alespoň dvě dlouhé rovinky, nastavte přítlačnou sílu nižší.

Vyvážení kol

Protože vozy F1 mají těžiště těsně za řidičem, při šlápnutí na brzdy se váha automaticky přenese dopředu. Proto musí být brzdy vyvážené. Základní pravidlo zní, že je vždy lepší mít účinnější brzdy vpředu, což znamená, že čím menší číslo nastavíte, tím více se rovnováha přenese dozadu.

Převodovka

Na okruzích s mnoha zatáčkami a krátkými rovinkami nastavujte „krátké" převody pro vyšší akceleraci, na rychlých okruzích s několika delšími rovinkami převody „dlouhé" pro vyšší rychlost.

Pera a tlumiče

Nastavením měkčích per zlepšujete výkon na hrbolech. Nastavují se v přímé souvislosti s nastavením tlumičů. Pokud se vůz na hrbolech nedotáčí, změkčete přední pera, pokud se přetáčí nebo ztrácí hnací sílu, změkčete zadní pera. Tlumiče ovlivňují jízdní vlastnosti a jejich nastavení zlepšuje či zhoršuje ovládání vozu. Jestliže se vůz nedotáčí, změkčete přední tlumiče, pokud se přetáčí, změkčete zadní - vše samozřejmě v souvislosti s úpravami předních i zadních per. Pokud máte pocit, že se vám při závodech příliš brzy opotřebovávají pneumatiky, změkčete tlumiče.

NĚKOLIK TIPŮ PRO F1 2002

Hrst předešlých tipů se dá pochopitelně aplikovat na téměř každý simulátor formule 1 (výjimkou jsou arkádové formulky, v nichž je třeba především držet nohu na plynu a o nic dál se nestarat). Na závěr by se tedy slušelo přidat i pár konkrétních tipů přímo pro *F1 2002*. Tady jsou:

- Pokud se chcete pokochat interaktivním pitem, bude vás to stát trochu nervů a trochu šikovnosti. Sledujte pokyny na obrazovce. Ve správný okamžik musíte zabrzdit svůj vůz na rychlost 60 km/hod. (nedodržení tohoto pravidla vás bude stát desetisekundovou penalizaci), potom musíte zpomalit až na maximum a zatočit do vašeho boxu (pěkně ručně, žádná automatika). Odklikejte požadované úpravy vozu (čím rychleji to všechno provedete, tím kratší čas strávíte v boxu) a pak už můžete sledovat práci svých mechaniků. Jakmile je práce hotova, můžete vyrazit, ale stále ještě dávejte bacha na omezení rychlosti (především na těch okruzích, kde je výjezd delší, jako například na Hungaroringu).

- Kdykoliv během závodu můžete shlédnout opakovaný záznam vaší jízdy. Stačí stisknout △, pro návrat do závodu pak tlačítko START.

- Indikátory zatáček známe spíš ze závodů rallye, nicméně tentokrát je můžete využít i ve formuli 1 (pokud nechcete, zvolte v menu Corner Indicator OFF). Zpočátku budete značky sledovat, ale časem se můžete orientovat jen podle barev: ostrá červená značí nejobtížnější zatáčku (vracečku), oranžová středně těžkou, zelená mírnou a žlutou je označená šikana.

- Pro ty, kteří si chtějí zajezdit podle pravidel FIA, ale neznají vlajkovou signalizaci:

žlutá vlajka - nebezpečí, zpomalte, nepředjíždějte

zelená vlajka - cesta je volná, můžete jet naplno

černá vlajka - penalizace, zajeďte do boxů

červená vlajka - přerušení závodu

bílá vlajka - na trati je pomalé vozidlo, žádné omezení, jen varování

modrá vlajka - uvolni místo pro předjetí rychlejším vozem

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Řízení
Křížek nebo pravý analog » Akcelerace
Čtverec nebo pravý analog » Brzda
Kolečko » Couvání
Trojúhelník » Replay
L1 » Pohled dozadu
L2, R2 » Řazení

Commandos 2: Men of Courage

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pyro ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 79/100

Chytlavá směsice akce a strategie, které k dokonalosti chybí jen lepší ovládání.

Máte-li rádi výzvy a jejich překonávání, pojďte se s námi pokusit vyzrát na smrtící nástrahy druhé světové války. Následující stránky vám pomohou přežít.

Úvodní intro vás přivede do období roku 1940. Většina zemí je poražena a německé jednotky se pomalu, ale jistě roztahují po celé Evropě. Nejvyšší čas pro nasazení nových, speciálně vycvičených jednotek - prostě britských jednotek Commandos.

Členové této jednotky už nejsou tak specializovaní jako v prvním díle. Skoro každý tu umí to, co ostatní, ale je jasné, že specialista to dovede lépe. Přesto má každá postava určitou dovednost odlišnou od ostatních členů komanda. Ve hře se nachází devět postav, z toho šest jich známe již z prvního dílu. Hned na začátku hry se naučte ovládat členy jednotky pomocí tlačítek. Každé tlačítko má svoji funkci a ještě může být různé u jednotlivých členů.

Členové týmu

Tiny (zelený baret) - známý z prvního dílu v hodnosti seržanta. Je nejsilnější z celé jednotky a dovede přenést předměty, s kterými jiný nehne. Je to silná vůdčí osobnost specializovaná na boj zblízka pomocí nože.

Inferno (sapér) - specialista na výbušniny. Umí pokládat časované bomby, či je odpálit na dálku. Umí i pokládat či naopak zneškodňovat miny.

Fins (žabí muž) - jak už název napovídá, jde o specialistu na vše, co se vody týče. Ovládá potápěčskou výzbroj a pak pod vodou vydrží neomezeně dlouho. K jeho výstroji patří harpuna, s níž umí mistrně zacházet. Na souši to zase umí s noži.

Tread (řidič) - umí jezdit snad se vším. Auto ovládají všichni členové, ale tank je přeci jen něco jiného a v tom je on odborník. Dokáže mistrně házet jakékoliv granáty a Molotovův koktejl (zápalná láhev) je to nejlepší. Jeho pasti proti nepřátelům jsou perfektní a vždy jimi dosáhne svého cíle.

Duke (odstřelovač - sniper) - vzdálenost u něj není problém, a tak dokáže nepřítele zlikvidovat nepozorovaně i na velkou dálku. Pozor na to, aby mrtvé tělo pak nebylo objeveno a nebo jeho pád nezaregistrovali jeho živí spolubojovníci.

Spooky (špión) - trochu divné pojmenování u jednotky, kde jsou vlastně všichni špióni, ale přesto je to specialista, na kterého padne každá uniforma a jeho německý přízvuk je perfektní. Tím je i uprostřed nepřátelského tábora nenápadný. Jeho zbraní je injekční stříkačka s jedem.

Nataša (agentka) - není pro znalce datadisku prvního dílu úplně neznámá. Ovládá sniperskou pušku a umí se převlékt do civilních šatů a tím být v určitých místech nenápadná.

Lupin (zloděj) - je to nová postava ve hře a zároveň nejmladší člen. Díky své obratnosti se dostane i tam, kam by jiný neproniknul, a ke svému mládí je i dost rychlý a dokáže přeběhnout planinu dřív, než se stráže otočí. Umí vzhledem ke své specializaci odemykat zámky a krást nepříteli věci.

Whiskey (pes) - nejlepší přítel člověka, kterého nemůžete přímo ovládat, ale vedete ho pomocí píšťalky, kterou mají všichni členové týmu.

Všeobecně

Samotná hra je ve srovnání s prvním dílem graficky velmi zdařilá. Při běhu vidíte takzvané zvukové vlny, které jsou závislé na rychlosti. Další vylepšení je zorné pole. Teď jste informováni, zda vás nepřítel vidí (červená) či má jen podezření (modrá). Vojáci se umějí samozřejmě plížit, ale co je ještě lepší, umějí se i maskovat. Další vylepšení spočívá v tom, že voják nemusí čekat na povel k výstřelu, ale můžete mu nastavit střelbu na vše, co se hýbe. Pozor na to, na jakou hrajete obtížnost. Samopalem se při lehké obtížnosti trefíte pokaždé, ale při těžší již ne. Dalším vylepšením je možnost nahlédnout do budovy a naopak ven a přitom se krýt. Další věci, se kterými se ve hře setkáte, jsou například lékárnička s uzdravovací injekcí, krabička cigaret (každý voják se pro ně sehne a je v tom okamžiku nepozorný), láhev vína (stejný účinek a v kombinací s práškem na spaní je výsledek víc než jasný). Naproti tomu maso s prášky je určeno pro psy, kteří spustí poplach, i když vás jen ucítí (proto pozor na ně!).

Poslední novotou jsou spojenečtí vojáci, kteří se dají omezeně ovládat a plní vaše rozkazy. Při hraní se dá zvolit obtížnost, ale hrát tuto hru na nejlehčí obtížnost je přímo škoda. Ztrácíte pak ten správný pocit vítězství a ze hry uděláte obyčejnou „chodičku". Poté, co začnete hrát samotné mise, je lepší hned od začátku (pokud to jde) čistit od nepřátel jednotlivé části. Vyvarujete se tím

možných pozdějších nepříjemností. Na začátku se vždy dozvíte, co je cílem celé mise a co máte udělat, abyste dosáhli plný počet hvězdiček. Je přitom jedno, zda nepřátele zabijete či zlikvidujete jiným způsobem. Prostě se jich zbavte, aby nemohli vyvolat poplach.

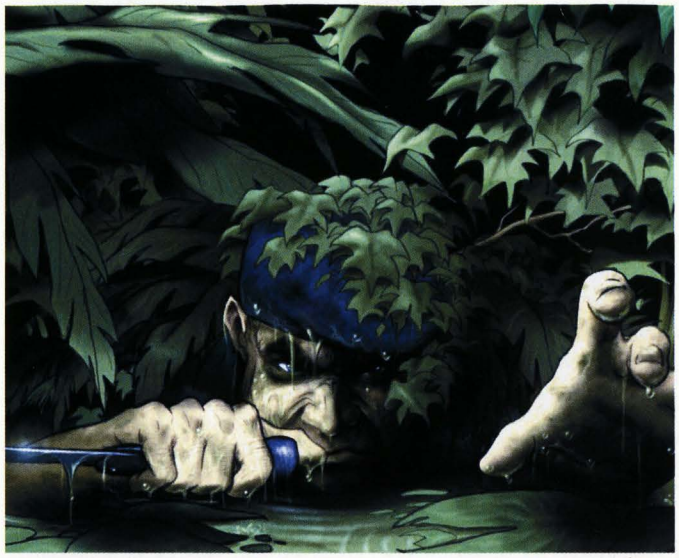
Tipy a triky

- Seznamte se pomocí helpu s cílem celé mise a s tím, co máte přesně udělat.
- Pečlivě prohledávejte všechny dveře, skříně a nehybné nepřátele. Na otevření některých věcí budete potřebovat zloděje, aby odemknul zámky. Nezapomeňte také prohlížet všechny nepřátele, zda nemají u sebe klíč či nějakou zbraň. Vaše pistole jsou dost neúčinné.
- Většina zařízení k něčemu slouží a před spuštěním se dá ukázat, co vlastně dělají.
- Jednotlivé místa si pořádně prohlédněte všemi pohledy.
- Pravidelně zjišťujte postavení nepřátelských vojáků.
- Pokud vás nepřítel objeví, záleží na barvě pohledu. Při modré máte čas zalehnout nebo utéct. Jakmile pohled zčervená, je konec a jste objeveni. Jakmile vás objeví odstřelovač, musíte se schovat za pevnou překážku, protože před ním neutečete.
- V místech, kde střelbou nevyvoláte poplach, je dobré vašeho vojáka nasměrovat správným směrem a přimět ho střílet po všem, co se hýbe. V budovách se dá většinou střílet bez obav z poplachu a i granát či Molotovův koktejl poplach většinou nevyvolá.
- Při likvidaci nepřátel si dejte pozor nejen na to, abyste nebyli odhaleni, ale nesmí být vidět ani likvidace nepřítele a už vůbec ne jeho mrtvola. Je-li v zorném poli ostatních, odlákejte ho pomocí cigaret nebo vína kousek dál a teprve tam likvidujte.
- Potápěč dokáže natáhnout provaz přes cestu a trojzubec využít jako žebřík. Umí se i skrýt mezi rybami a pro potopení si musí obléct výzbroj. Může se dokonce i podívat, co se děje nad hladinou.
- Naproti tomu zloděj vyleze i na telegrafní sloup a někteří členové dokáží ručkovat po drátech. Poté, co někam vyleze, dokáže shodit ostatním žebřík, aby se na budovu, skálu atd. dostali všichni.
- Pomocí dalekohledu se dá zjistit, koho máte před sebou a jaká je jeho výbava.
- Pes je dobrý na odlákání pozornosti.
- Před vstupem do budovy se podívejte přes dveře či okno, co vás uvnitř čeká.
- Kryjte se před nepřáteli a pozor na stopy v písku či sněhu. Většinou časem zmizí, ale zpočátku jsou vidět a patroly se takových věcí všímají.

Výcvikový tábor 1 - Training camp 1
Inferno a Lupin
Cíl mise:

- Neutralizovat všechny nepřátele.
- Zneškodnit minové pole za ostnatým drátem.
- Prohledat a získat obsah bedničky.

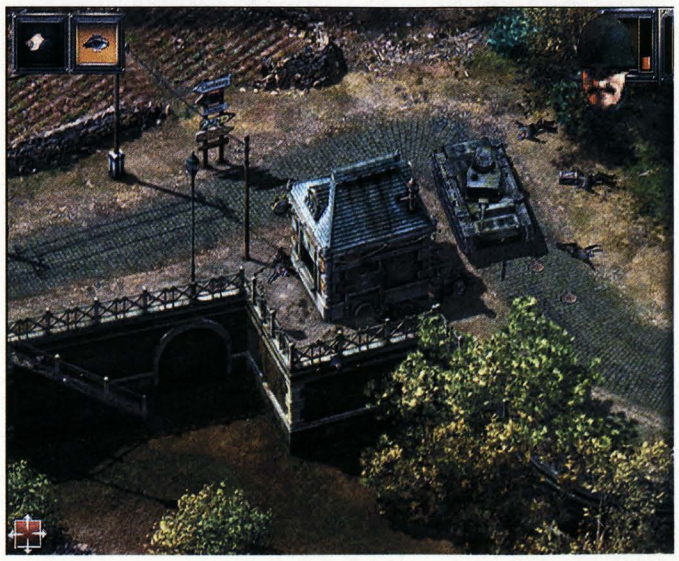
Jakmile přejde patrolující voják, odstraňte stojící hlídku Infernem (omráčit, svázat a odnést na bezpečné místo) a nastražte na zem získané cigarety. Patrola se nechá nachytat a je na chvíli nepozorná, takže jí čeká stejný osud jako předešlou stráž. Vydejte se zlikvidovat pracujícího vojáka a toho, co je skrčen za křovím. Neměl by to být problém a získáte tím jeho zbraň. Lupin vyleze na první sloup a přeručkuje po drátech (hlídejte si, jak je na tom se sílou) za zátarasy (předposlední sloup). Propližte se za strážným a otevřete železnou bedničku, čímž získáte granáty a nůžky na ostnatý drát. Přelezte po drátech nazpátek a předejte věci Infernovi (musíte stát vedle sebe a předání proběhne pomocí Inventory). Prostříhejte ostnatý drát a opatrně vykročte do minového pole. Na miny použijte detektor a vždy, když se přiblížíte k mině, zobrazí se její pozice. Pak s detektorem v ruce minu zneškodněte. Takto se dostanete až k silnici. Pomocí jednoho granátu zlikvidujete diskutující vojáky a druhý hodíte na nedaleký hlídkový post. Aby nikdo neunikl, mějte v záloze Inferna s kulometem. V dřevěné bedničce naleznete léky a máte první tréninkovou misi za sebou.



Výcvikový tábor 2 - Training camp 2
Tiny, Inferno a Tread
Cíl mise:

- Zachránit spojenecké vojáky.
- Zničit nepřátelský tank.
- Prohledat a získat obsah všech bedniček.

Na vojáka u stromu použije Tiny nůž a odneste ho na místo startu. Pomocí cigaret zneškodníte vojáka na severu. Vyčkejte okamžiku, kdy je důstojník otočen ke stěně, a potichu ho zlikvidujte. Má u sebe důležitý klíč. K vyčištění schodů použijte Molotovův koktejl v okamžiku, kdy jsou vojáci na schodišti pohromadě. Nad schodištěm se dejte na západ a zlikvidujte tři vojáky. Na louce prohledejte bedničku, kde najdete jídlo a léky. Zlikvidujte vojáka u domu a počkejte si na velitele. Za domem odstraňte zbývající vojáky a zastřelte vojáka v okně. Podívejte se do bedny a vydejte se do domu. Přes dveře nebo okno hoďte granát, nebo postupujte střelbou přes okno na vojáka a pak důstojníka. Vevnitř najdete protitankové miny a také se ozvěte do rádia. V rohu obrazovky se objeví ikona a když na ni kliknete, začne útok Němců. Nastražte tady miny na příjezdovou cestu do 1/3 šířky a natáhněte přes cestu lano. S vojáky se schovejte za rozbořenou zeď tak, abyste si kryli oba vstupy. Přitom vám spojenci mohou pomáhat. Dejte si však pozor, ať o nějakého nepřijdete. Až budete připraveni, stlačte ikonu útoku a objeví se mnoho nepřátel. Bojujte, dokud je všechny nezlikvidujete, a pak přijede tank. Měl by



se na minu trefit a druhý trénink je u konce.

Mise 1 - Noc vlků - Night of the Wolves
Lupin, Nataša a věrný pes Whiskey
Cíl mise:
- Zkontaktovat zraněného zajatce.
- Uspat asistenta generála a ukrást mu klíč.
- Získat šifrovací stroj Enigmu.
- Dekódovat zprávu pomocí šifrovacího stroje.
- Použít rádio.
- Zkontaktovat Natašu.
- Můžete vypnout proud v plotě.
- Pomocí Nataši odlákat generála.
- Sebrat ID papíry.

V této misi se pohybujte velmi tiše a snažte se nevyvolat poplach - proto nikoho nezabíjejte a jen nepřátele omračte (dávejte přitom ovšem pozor, aby se neprobrali).

S Lupinem doplavte ke schodům u jeřábu a propližte se k nejbližší budově se dvěma dveřmi. Použijte druhé dveře, ale předtím se podívejte, kde je stráž. Až se dostanete k zajatci, popovídejte si s ním a do batohu si vezměte psa. Vydejte se k budově na severovýchodě, kde je uvnitř Nataša. Vojáci se dají omráčit nebo odlákat a pak se nepozorovaně dostaňte dovnitř. Tam omračte oba vojáky, čímž se dostanete k Nataše. Promluvte si s ní a seberte v místnosti léky, cigarety a bonus (budete-li je mít všechny, můžete si po každé misi zahrát ještě jednu,

bonusovou). Před tímto pokojem jsou na poličce uspávací prášky a dá se tu najít maso a kleště.

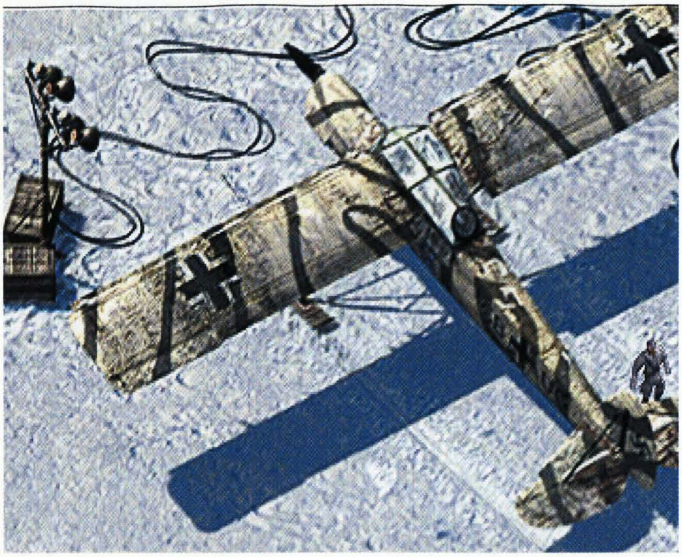
Ve stejné budově v zadní místnosti jsou dva vypínače, které pomocí Nataši, v momentě kdy se nikdo nekouká, vypněte. Jeden vypne osvětlení a druhý proud v plotě. Lupina odveďte někam, kde ho nikdo neuvidí, a vydejte se s Natašou ke kantýně - Mess Hall. Zde je bedýnka s vínem. Tu otevřete a do vína dejte prášky. Víno by mělo dostat zelený nádech. Když už jste tady, prohledejte skříňky, kde je schované jídlo a bonus. Až asistent usne, seberte mu klíč a dojděte do sprch (budova blíž k plotu) pro další bonus. Zloděj si vezme k sobě klíče a Nataša dojde k telefonu a celou budovu prohlédne. Najde další 2 bonusy. Pak už jen zatelefonujte s Natašou generálovi a až odejde, může zloděj vniknout do domu, kde omráčí vojáka a z trezoru sebere Enigmu a ID papíry. Rozkódování proběhne automaticky. Pak dojděte k rádiu, které je za hlavní bránou. Je však střeženo několika vojáky, které musí Nataša nebo Whiskey zabavit a zloděj se pak dostane pomocí klíče od asistenta dovnitř. S Natašou potom

zavolejte z rádia. S Lupinem dojděte do „noclehárny" a v první místnosti se schovejte pod postel. Tím máte šťastně první misi za sebou.

Mise 2 - Tiší zabijáci - Das Boot, Silent Killers
Tiny, Fins, Inferno, Spooky, Lupin a Whiskey
Cíl mise:
- Odstranit podvodní miny.
- Najít klíč od vězení.
- Osvobodit uvězněné námořníky.
- Pomocí rádia zavolat Tinyho.
- Otevřít podvodní vrata hangáru.
- Zachránit se v ponorce.
- Zničit torpéda, zásobníky PHP a protiletadlová děla.
- Sehnat Enigma kódy.

Začínáte hrát jednu z nejdelších misí. Fins si oblékne neopren a zneškodní podvodní miny, pak na pravém břehu ještě zneškodní obě stráže. Potom znova do vody a doplavte k majáku, kde je u jeřábu stráž, která chodí až ke schodišti. Tu rychle zlikvidujte a schovejte se do výklenku. Až přiběhne druhý voják podívat se, co se stalo, tak ho zlikvidujte taky. Stráž nahoře, která vidí na budovu A-1 a bedničky, vylákejte na cigarety a zneškodněte. K druhému vojákovi, který kouká na dělníky, se doplazte a zlikvidujte ji. Pak už není problém zlikvidovat pracující vojáky. Pak přijde na řadu druhá věžička a vojáci při majáku. Využijte toho, že se do majáku můžete schovat. Vraťte se zpět k budově A-1 a vylákejte vojáka na cigarety. Za stojícím vojákem se proplazte až k vojákovi na věžičce a odstraňte ho. Pak už zlikvidujte jen toho, co zůstal, a vylákejte důstojníka, který se prochází mezi budovami. Cesta k vězení je volná. Když se voják v chodbě nedívá, proběhněte do cely k Lupinovi. Pak postupně odstraňte vojáka v chodbě a v místnosti. S Finsem se vraťte do člunu a přistaňte pod majákem u ostnatého drátu. Inferno se převlékne do uniformy zabitého vojáka, přestříhá ostnatý drát a zneškodní miny. Mělo by jich být 10 a vezměte si je, protože se budou hodit. Přepněte se na Lupina a ten schová u Whiskey ID papíry. Pak už jen stačí, aby Spooky zapískal na píšťalku, a pes přiběhne, takže špión si může papíry od něj vzít. Dalším cílem je získat auto a to tak, že vojáka v zákopu vylákáte za věžičku a posléze i toho, který chodí u dveří.

Důstojníka u auta zlikvidujete jednoduše, Spooky si může vzít jeho uniformu. Odstraňte všechny vojáky (nezapomeňte na toho u světlometu) u brány a na polní cestě pomocí cigaret zlikvidujte 4 stráže. Dál už je to moc nebezpečné. Teď nastupte s celým týmem do auta a projeďte branou. Spooky musí mít samozřejmě u sebe doklady a být v uniformě. Zaměřte se na větší budovu u jeřábu. Vyčistit vnitřek by už pro vás neměl být problém, a tak prohledejte bedny a skříně. Získáte provazový žebřík, výbušniny a první bonus. Hořejšek uděláte tak, že Lupin vyleze nahoru a u dveří spustí dolů žebřík. Pak už to je jednoduché.



Přesuňte se k hangáru, kde vylezte po žebříku a odstraňte odstřelovače a vojáka. Pak zlikvidujte důstojníka a seberte mu klíče, a nakonec odstraňte i vojáka, co stojí nahoře. Odstřelovač nahoře se nedá odstranit, dokud nezlikvidujete vojáka dole, který na něj vidí, plus vojáka u kolejí. Pak už můžete odstřelovače v klidu zlikvidovat. Vojáka, který chodí za plotem, nalákejte na schody u stanice a vojáka, který stojí, můžete na dálku přes plot zabít. Teď se musíte dostat do budovy s trezorem, ale brání vám v tom voják na věžičce, kterého zaměstnáte psem a následně zlikvidujete. Pak už není problém budovu vyčistit. Celou budovu prohledejte a mimo jiné najdete dva bonusy. Pak se zaměřte na vojáka na další věžičce a druhého, který se tam prochází. Teď se vydejte ke sprchám a zde najdete další věci a bonus. Od sprch se vydejte do budovy za dělem, přitom odstraňte opraváře děla i stráž mezi věžičkami a pak teprve vyčistěte budovu. Podívejte se ještě k trafostanici, kde odstraníte stráž a dělníka odlákáte z dosahu odstřelovače. Pak se přemístěte na nádraží a zde nejprve vyčistěte levou budovu a pak vejděte do nádraží. Zabijte prvního klečícího nepřítele a pak i toho, co přechází. Pomocí vysílačky zavolejte Tinyho a když se objeví padáček, ukažte místo přistání. V místnosti, kde jsou čtyři vojáci, použijte střelnou zbraň a najdete zde pár granátů a výbušninu. Pak odstraňte před stanicí vojáka, který si čistí zbraň, a nezapomeňte ho odklidit. To snad už ale děláte sami na všech nebezpečných místech. Vojáka na vyvýšenině vylákejte pryč a zlikvidujte ho a totéž proveďte s jedním z bavících se vojáků. Druhého odlákejte rádiem za stanici a vojáka, který na ně viděl, vylákejte na cigarety dolů. Teď se pomalu přesuneme k zásobníkům. Tam vylákejte nejprve dělníka ven a pak teprve zlikvidujte toho na výměníku. Odstřelovač na severu je trochu problém, protože jeho mrtvolu mohou vidět procházející vojáci. Na místě, kde stál odstřelovač, je místnost, v níž spí voják a je tam bednička s vínem a prášky. Ve druhé místnosti jsou dva vojáci, kteří se dají jedině zastřelit a je zde bednička s nožíkem pro potápěče a výbušnina. Ve strážnici nalevo od hlavních vrat jsou dva vojáci, kteří nečiní žádné problémy, a v bedničce jsou dva bonusy a granáty. Do druhé strážnice je lepší vlézt horem s Lupinem, obě stráže omráčit a pak Finsem zlikvidovat. Prohledejte bedničku a plamenomet je váš. Po otevření vrátek v bráně nalákejte důstojníka na cigarety (popřípadě na mrtvolu). Když už jste zde, zaměřte se na vojáky v okolí auta za branou. Jsou celkem čtyři a neměl by to být žádný problém. Ještě že Němci tak kouří. U zásobníku kousek od psů je v domku dělník, kterého zabijte, když se otočí - v bedničce naleznete maso, které otravte jedem a hoďte psům. Teď se vydejte ven a razantně vykliďte venkovní prostor. Klidně použijte granáty a vše, co máte, protože v této chvíli už je jedno, že vyvoláte poplach. Dojděte do bunkru a i ten vyčistěte granáty. Dejte si přitom pozor na vojáka, který přijde shora. V bedničce najdete granáty a bazuku a v psacím stole granáty a bonus. Nahoře je další bednička s výbušninou a ve věžičce je bednička s bazukou a léky. Teď již můžete projít postupně všechny budovy a likvidovat jejich osazenstvo granáty a střelbou. Přitom seberte, co se dá. V budovách A-1 jsou bomby a v A-2 jsou léky a bazuka. V budově, kde jsou nastoupeni vojáci, jsou bomby a bonus. Vylezte na hangár a vyčistěte celou střechu. Důstojníka u vstupu do hangáru odlákejte a zabijte. V budce jsou dva vojáci, kde se dá jeden nalákat (na co jiného než na cigarety) a druhý zabít zezadu. Pak otevřete bedýnku a najdete bazuku a dva náboje. Přesně naproti je malý výklenek, ve kterém je voják, kterého zabijte a z bedničky si vezměte granáty a výbušninu. Do hangáru se dostanete tak, že shodíte žebřík z výčnělku vedle schodů u psů a Fins po něm vyleze a vleze dovnitř. Zde odstraní patrolujícího vojáka a Lupin pak vleze horem přes vstup a omráčí vojáka u bedniček (klečícího). Potom nalákejte vojáka patrolujícího v blízkosti zadní části ponorky. Druhého zlikvidujte následně a pak patrolu u středového sloupu číslo 2 nalákejte na cigarety. Dejte si pozor na opraváře ve vypuštěném doku. Potom se zaměřte na vojáka, co se dívá dolů, a na toho, co stojí kousek od něj. Pokračujte přes obě stráže u vlajek (v prostředku mokrého doku bez ponorky). Stráž u suchého doku uvidí mrtvolu a přiběhne. V bedničce u vlajek je výbušnina s granáty. Vojáka před suchým dokem i dalšího dole nalákejte na cigarety. U sloupu číslo 1 je bedýnka s plamenometem. Pak odstraňte sedícího vojáka u sloupu číslo 2 a přitom si dejte pozor na stráž na ponorce. Přejděte k zadní části ponorky a odstraňte klečícího vojáka. Teď vylákejte vojáka z ponorky a pak vojáka u schodů na cigarety, následně důstojníka přepadněte zezadu. Voják, který je nad suchým dokem, se dá nalákat jak jinak než na cigarety a pak už to odnese dělník v suchém doku. Pak ještě nalákejte toho, který chodí nahoře nad doky. Jeden ze strážných u sloupu číslo 1 vidí na dvojku a dá se odlákat. Pak odstraňte druhého vojáka a následně dělníka, který chodí nahoře nad suchým dokem. V boudě nad ním je ještě jeden. Teď se vydejte do místnosti u vlajek a zde použijte plamenomet nebo granáty. Zabijte i ty, co přiběhnou, a v bedýnce najdete jídlo a lékárnu. Přejděte k přední části ponorky a vojáky před ponorkou postřílejte kulometem na ponorce. No a teď už můžete jít osvobodit vězně. Zjistíte, že mise není ještě u konce, protože kapitán je

vězněn na jiném místě. Jděte do boudy u sloupu číslo 3 a odstraňte tři vojáky. Prohledejte skříně a mimo jiné najdete bonus. Vyjděte nahoru, odstraňte oba vojáky a najdete další bonus. Přímo u kapitána jsou ještě tři vojáci a jeden má u sebe ID kódy. Nedaleko tohoto místa jsou ovládací mechanismy na brány hangáru. Otevřete vrata a vydejte se zničit torpédo, na které ale nepoužívejte časované bomby. Protiletadlová děla a zásobník s benzínem zničte následně. Pak se vraťte k ponorce v doku a s Lupinem vlezte v přední části ponorky průlezem dovnitř v momentě, kdy voják přejde do vedlejší místnosti. Schovejte se za dveře a v okamžiku, kdy se vrátí, ho nalákejte na cigarety - a je váš. Dalšího zabijte Finsem a ve vedlejší místnosti se dají oba vojáci zlikvidovat bez problémů. Nahoru vylezte s Lupinem a zlikvidujte patrolu a pak i důstojníka. Nad důstojníkem je další místnost s vojákem. Pak se vraťte dolu a v další místnosti si počkejte, až odejde jeden z vojáků. Druhého zlikvidujte a schovejte se do výklenku, dokud se první nevrátí a v momentě, kdy kouká na mrtvého druha, ho zlikvidujte. Poslední voják této mise je bez problémů a ve skříni je i poslední bonus. Pak už naložte všechny vojáky do ponorky (včetně kapitána) a mise je šťastně u konce.

Mise 3 - Bílá smrt - White Death

Tiny, Fins, Inferno, Spooky, Lupin

Cíl mise:

- Zkontaktovat Inferna.
- Osvobodit Tinyho, Spookyho a Lupina.
- Získat součástky Enigmy.
- Osvobodit námořníky a kapitána.
- Použít rádio.
- Zničit motor lodě.
- Odlet letadlem (Tiny a Spooky s Enigmou na velitelství).
- Odplout ponorkou (ostatní).
- Zničit přední, střední a zadní dělo.

Všichni vaši muži jsou zajati, a tak to zůstalo na Finsovi. Jste v Severním moři a zima je strašná. Proto si oblečte teplé oblečení a choďte se po určité době zahřát do budovy.

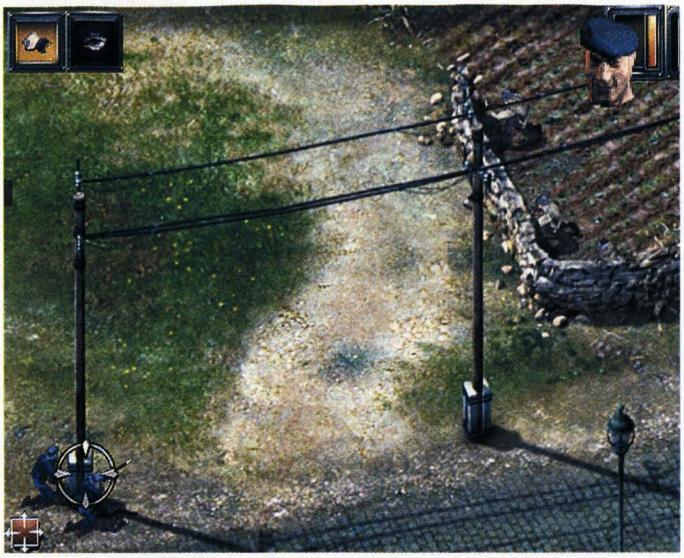
Zabijte vojáka a ve skřínce najdete jídlo pistol, bonus a hlavně teplé oblečení. Ve vedlejší místnosti vyčkejte na vhodný okamžik a potom zabijte oba vojáky najednou. Opět vše prohledejte a získáte další bonus a potápěčskou výzbroj (dýchací přístroj a harpunu).

V dalších místnosti je postup stejný, nezapomeňte však sebrat admirálovi uniformu. Pak se vydejte nahoru a zabijte vojáka, který tam chodí, a ještě výš zabijte oba dva vojáky. Prohledejte skříň a najdete uspávací prášky a granáty. Slezte úplně dolů a v další místnosti zabijte opraváře i oba zbývající vojáky. Z ponorky vylezte středem přes kapitánský můstek. Počkejte, až bude voják na ponorce od vás odcházet, a pak ho rychle zlikvidujte. Zaměřte se na toho na zadní části a naposled přijde na řadu ten, který patroluje z břehu na ponorku. Potom se potopte, přeplavte k přední části ponorky a zabijte vojáka u vody. Mrtvolu schovejte a vojáka před ponorkou nalákejte na cigarety. Stráž u ponorky nalákejte za stan do místa, kam nikdo nevidí. Pak zlikvidujte obě stráže u ker a nalákejte patrolu za vysílačkou na cigarety. Na ně nalákejte i jednoho z dvojice povídajících vojáků. Pak už je otevřená cesta i k druhému a k patrole před vysílačkou. Naposledy se zaměřte na vojáka před vstupem na loď a pak už prohlédněte všechny stany, kde naleznete mnoho potřebných věcí včetně teplého oblečení. Do stanu se třemi vojáky můžete hodit granát

a spícího vojáka není problém odstranit. Po osvobození Inferna ho obléknete do teplých šatů. Vejděte do domu mezi stany a zabijte vojáka na chodbě a potom velitele.

Teď se vydejte osvobodit Tinyho. Je v domku poblíž stanů, kde nejprve vylákejte vojáka před domkem. Potom zabijte důstojníka a vezměte si od něj klíče od domku. Po vstupu dovnitř se rychle zorientujte (zalehněte) a vykliďte prostor. Prohledejte bedny a osvoboďte Tinyho, i jeho oblečte do teplého oblečení. Pak se vydejte směrem k balónu a zlikvidujte postupně stráž za kopcem a nalákejte jednoho z dvojice. Tím se dostanete do balónu a s ním můžete vzlétnout a přesunout se přes loď do rohu za letadlo. Zlikvidujte vojáka za letadlem i důstojníka. Zaměřte se na

vojáka a opraváře u letadla a ostatní už není problém. Teď jsou vaším cílem výbušniny. Zlikvidujte hlídku, která na ně vidí, potom velitele a nakonec hlídku před lodí a na lodi. Hlídku u schodů vylákejte mimo dosah kulometů a můžete v klidu sebrat výbušninu a jít na loď. Pomocí harpuny v tomto místě můžete vylézt nahoru. Postupujte odzadu, kde odstraníte snipera a vnitřní obsluhu děla. Pak obsluhu kulometů ve středu lodě a nakonec přední část. Buď s Tinym přeručkujte až k hlavnímu stožáru a překvapte je ze shora, nebo později se Spookym přijdete zespoda. V jedné skřínce jsou šaty a bonus. Nahoře v místnosti jsou dva admirálové a mají tam kódy, Enigmu a součástky na její opravu. Oba dva vojáky, co chodí okolo, můžete zničit párou, až pustíte stroj. O poschodí níž zabijte oba dělníky a prohledejte bedničky. Přejděte do vedlejší místnosti a na chodbě zabijte oba vojáky. Pak ještě vojáka ve sprše a vše prohledejte (najdete dva bonusy). Kóje s vojáky jsou zatím moc nebezpečné, ale pamatujte si toto místo, protože je zde bonus. Přejděte do přední části a po zabití vojáka najdete další bonus a pár věcí. Do dalšího poschodí níž jděte přední částí a zlikvidujte stráže. Prohledejte bedny a získáte věci Spookyho. Teď osvoboďte Spookyho, Lupina a námořníky. Přejděte do druhé místnosti a zlikvidujte vojáky a dělníky. Pak uložte u motoru výbušninu. S námořníky se přesuňte na



ponorku a pusťte se do systematické likvidace nepřátel. Dejte výbušniny ke všem třem dělům a to zevnitř na místo, které je ukázáno v Helpu. Až opustíte loď, vyhoďte nálože do vzduchu. Pro ukončení mise musí být všichni námořníci s kapitánem, Lupinem, Finsem a Infernem v ponorce. Spooky (musí mít u sebe Enigmu, kódy a náhradní díly) pak s Tinym nastoupí do letadla.

Mise 4 - Cíl: Barma - Target: Burma
Tiny, Lupin, Duke a Tread
Cíl mise:
- Osvobodit náboženského vládce a Ghurkova.
- Zničit tyrana.
- Utéct lodí s náboženským vládcem.
- Zkontaktovat Ghurkova a zavolat rádiem.

Dostali jste se do trochu exotické krajiny a zde platí pár zajímavých pravidel. Zabijte všechny nepřátele, nebo je protivník osvobodí. Naproti tomu jakmile mniši uvidí mrtvolu, utečou a snižuje to vaše hodnocení - proto se snažte mrtvoly odnést vždy na bezpečné místo. Dejte si pozor na okna, kde jsou odstřelovači, a naopak používejte dostatečně svého a to hlavně na konci (máte kolem třiceti nábojů). Ryby, které najdete, se hodí pro krmení pod vodou. Snažte se sehnat kvalitní zbraně, ale myslete na to, že s japonskými zbraněmi neumí vaši muži zacházet. Na začátku hry zlikvidujte stráž pod lampou a zbavte se na tomto břehu všech nepřátel až k domku. V něm je jeden voják a najdete zde i ryby a víno. Naproti domečku je kanalizace, do které se dostane pouze Lupin a Duke. V kanalizaci si dejte pozor na krokodýla a najdete zde Ghurkova. S Lupinem vylezte až nahoru a přitom zlikvidujte vojáka o poschodí výš. Pak Lupin shodí dolů žebřík a nahoru může vylézt i Duke. Zlikvidujte vojáka na schodech a nalákejte toho, který sem vidí - pak zlikvidujte patrolu kolem chrámu. Vejděte do chrámu, vyčistěte prostor a most je volný, takže přes něj Tread a Tiny mohou přejít. Teď se přesuňte do druhého chrámu, kde si promluvíte s vládcem. Pod chrámem se zbavte hlídky u domu a celou budovu vyčistěte. Není to jednoduché, ale stojí to za to. Před vstupem jsem použil Dukeho na zlikvidování procházejícího vojáka a pak to je zkouška vaší taktiky. Co je ale hlavní - získáte bonus, žebřík a jídlo.

Vyjděte ven a pokračujte k chrámu. Zbavte se obou vojáků před budovou a dovnitř vlezte přes okno. Jakmile se voják otočí, slezte dolů a zabijte ho. Zabijte i stráž nahoře a promluvte si s tlusťochem. Ve čtyřech bedničkách najdete náboje a granáty. Teď se vydejte ven a zbavte se stráží kolem budhy uprostřed nádvoří. Dejte si přitom pozor na odstřelovače. Postupujte zepředu dozadu a pak se můžete podívat do věžičky, kde jsou ale jen dva vojáci a nic víc. Pak už přijde na řadu odstřelovač, který vám před chvílí tak znepříjemňoval život. Použijte svého odstřelovače a to v tomto pořadí: muž nahoře v okně, voják, který chodí nahoru po schodech, voják, který se kouká směrem k budhovi, a nakonec ten vedle něj. Přes okno zastřelte spícího vojáka a oba muže sedící proti sobě u stolu. Vejděte do domu a zlikvidujte vojáka

chodícího dole i dalšího o poschodí výš. Nahoře jsou ještě další vojáci, kteří spí, a nejlepší je na ně použít granát. Úplně nahoře je pak mrtvý odstřelovač, který má zbytečné náboje. Ve spodní místnosti jsou tři vojáci a hlavně zde najdete bonus a granáty. Zbývající dva vojáci už nejsou problém. Dojděte do budovy proti budhovi, zbavte se pěti strážců dole a pak vyčistěte hořejšek. Najdete zde dva bonusy a můžete jít ven k věžičce u mostu, kde je dole jedna stráž a nahoře odstřelovač. Tohoto místa využijte i vy a zlikvidujte vše, na co vidíte. Je to trochu ošidné, protože mniši uvidí mrtvoly a rychle se jdou schovat. Ve vedlejší budově je bonusový obrázek. Dole je jeden voják a na dalším poschodí jsou dva, kteří na sebe vidí - proto jednoho nalákejte do místnosti. Z této budovy je taky pěkný rozhled a dají se zlikvidovat zbytky stráží, na které jste předtím nedohlídli.

Pokračujte dál k vojákům, kteří čistí zbraně. Zlikvidujte přecházejícího vojáka a na ty dva použijte Molotovův koktejl. V prvním poschodí je jeden voják a v dalším dva a hlavně bonus. Ve věžičce jsou dole dva vojáci plus bonus a nahoře tři, kteří se dají zlikvidovat odstřelovačem ze schodiště proti budhovi. Na dva vidíte a třetí se přijde podívat, co se stalo. Pak už se vydejte do poslední budovy, kam vlezte s Lupinem oknem a zlikvidujte spícího i procházejícího vojáka. Oba zabijte a postupně vyčistěte celou budovu. Vojáka v prvním poschodí sestřelte odstřelovačem přes okno. Cesta je volná a získáte poslední bonus. Teď se vydejte k náboženskému vůdci a ke Ghurkům. Další postup je dost obtížný. Nejlepší je asi se přesunout do sochy budhy, odstřelovače umístit až nahoru, Ghurky níž do míst, kde nejsou okna, a ostatní vojáky až dolů do zálohy k likvidaci vojáků, kteří vejdou dovnitř. Pak jeden Ghurk zavolá rádiem. Teď nastane peklo. Objeví se nespočet Japončíků a odstřelovač začne likvidovat jednotlivce včetně tyrana. Až vám dojdou náboje, vyjděte s Tinym ven a výstřely k sobě lákejte jednotlivce. Jakmile bude čisto, nastupte s vládcem do loďky a je konec.

Mise 5 - Most přes řeku Kwai - Bridge over the River Kwai
Tiny, Fins, Tread, Lupin
Cíl mise:
- Osvobodit Guinnesa.
- Sehnat výbušninu a umístit ji na most podle modelu.
- Osvobodit zajatce.

Trochu odpočinková mise, v níž se mrtvol můžete zbavit tím, že je hodíte do řeky, ve které plavou krokodýlové. Ti jsou dost rychlí, a proto si při plavání dejte pozor. Při likvidaci nepřátel si navíc hlídejte zajatce. Jakmile to uvidí, utečou. V misi se vyskytuje slon, kterého umí ovládat jen Lupin.

Když je patrolující voják co nejdál, zabijte vojáka sehnutého v trávě a odneste ho do závětří. Následně zlikvidujte i druhého. Nalákejte a zlikvidujte vojáka přecházejícího u slona a pak toho u auta. Pak přijde na řadu důstojník u auta a na strážním místě.

Nezapomeňte prohlédnout bednu a získat samopal a výbušninu. Teď vylákejte jednoho z dvojice vojáků k řece do místa, kam nikdo nevidí. Po likvidaci mrtvolu neukrývejte a vylákejte vojáka ze schodů před chatrč na cigarety. Ten uvidí mrtvolu vojáka a utíká se podívat, co se stalo. To je okamžik, kdy ho můžete v klidu zlikvidovat a pak se obou mrtvol zbavit v řece, nebo je strčit pod budovu. Zde se mohou schovávat i vaši muži. Pak už klidně nalákejte a zlikvidujte vojáka za chatrčí u řeky a opraváře lodě. Pak se podívejte do budovy u auta, kde jsou tři nepřátelé, které omráčíte s Lupinem a pak dorazíte. Prohledejte vnitřek a naleznete žebřík a bonus. Vojáka u slona nalákejte a zlikvidujte a vydejte se ke druhé budově, kde jsou čtyři vojáci. Vyčkejte na okamžik, kdy je důstojník ve druhé místnosti a voják se otočí zády. Rychle ho zneškodněte a zavřete dveře, aby vás důstojník neviděl, a mrtvolu vyhoďte oknem. Potom zlikvidujte důstojníka a pak zbývající dva vojáky. Venku vylákejte vojáka pod mostem a zneškodněte i další dva vojáky. S potápěčem se ponořte do řeky a dostaňte se do místa, kde krouží stále dokola krokodýl. Sem nalákejte vojáka a pak i další dva. Pak přijde na řadu voják před chatrčí, kterého nalákejte pod stromy. Dejte si přitom pozor na patrolu, která obchází kolem chatrčí. Jeden z těchto dvou vojáků se dá vylákat stranou a tam zlikvidovat. Pak se zaměřte na vojáka vpravo a na zbývajícího vojáka z patroly si počkejte za rohem a zlikvidujte ho. Mrtvola by měla ležet tak, aby se voják z ohrady přišel podívat a vy ho mohli zlikvidovat. Má u sebe klíč, který si vezměte. Pak se zaměřte na vojáky, kteří jsou otočeni zády. Teď již mohou přeplavat řeku i ostatní. Nesnažte se ale zlikvidovat vojáka, který kouká na řeku. Je dobře hlídaný odstřelovačem. V domě napravo jsou tři vojáci a nic víc (můžete, ale nemusíte tam jít). Pak se zaměřte na vojáka na schodech a vylákejte si ho na malou plošino mezi schody. Pak nalákejte vojáka, který hlídkuje pod mostem, a nakonec vojáka nad kůly. Vejděte do domu a zabijte důstojníka, který se kouká ven, i oba vojáky u vysílačky. Zatím se jí nevšímejte a přesuňte se do domu na plošině. Vlezte tam oknem s Lupinem, oba vojáky omračte a následně zlikvidujte. Najdete zde mimo jiné bonus. Teď se vydáme ke Guinessovi. Je pod dohledem snipera a toho zase hlídá voják. Začneme tedy s ním a to tak, že ho odlákáme k řece a pak zlikvidujeme odstřelovače. Na mostě odlákejte patrolu před výbušninou a pak i vojáka, který patroluje až do tábora. Pak se zaměřte na vojáka u bedniček, které po jeho likvidaci prohledejte. Sem za chatrč nalákejte i vojáka, jenž dohlíží na cvičící voják

ky a pak zlikvidujte vojáka na konci kolejnic. Teď konečně můžete osvobodit Guinesse a hned si s ním promluvte. Prozradí vám, že se musíte dostat do domu s modelem mostu. Vejděte opatrně spodními dveřmi dovnitř, kde to vyčistěte a prohledejte. Najdete bonus a v další místnosti zlikvidujte odstřelovače. Až bude důstojník, který patroluje až k žebříku, od vás odcházet, vylezte nahoru a hoďte na něj nůž a další nůž rychle i na druhého důstojníka. Zlikvidovat toho, co kouká z okna, je už pak hračka. V bedně najdete bonus, přiveďte k modelu mostu Guinnesse a prohlédněte si ho. Dojděte si pro výbušniny a to tak, že se do tábora dostanete přes prostříhaný plot v blízkosti kolejí a pak zlikvidujete postupně vojáka, který patroluje až za chatrče, vojáka před chatrčí a nakonec vojáka za drátem. Pak už je získání výbušnin sranda a můžete se podívat do chatrče nalevo. Vnitřek vyčistěte Molotovem a zbývající vojáci nedělají problém. Ve skříni najdete další bonus a nožík. Dole u řeky je zavěšená klec, u které zlikvidujte stráže. Uvolněte klec a pak během 30 vteřin s potápěčem osvoboďte muže z řeky. Krokodýla, který vás otravuje, můžete zlikvidovat pomocí harpuny. Skočte ještě zlikvidovat vojáky u druhého slona a prohledejte bedničky. Pak už můžete vyčistit most a prohledat bedničky uprostřed. Do nich pak umístěte nálože a jděte zavolat rádiem. Jakmile přijede vlak, mise končí.

Mise 6 - Děla na Solomonově ostrově - The Guns of Savo Island
Tiny, Fins, Inferno a Tread
Cíl mise:
- Osvobodit letce a uletět s ním z ostrova.
- Sehnat výbušninu a zničit děla.
- Ukrást zlatou opici.

Celá mise se odehrává na ostrově a to samo o sobě znamená, že Fins bude mít dost práce. Musíte si dát pozor na potápěče a žraloky. Před potápěči se můžete schovat mezi rybami, které musíte krmit.

S členem přistaňte na malé pláži u námořníka a promluvte si s ním. Pak se s potápěčem potopte (žralok se dá zabít harpunou) a přeplavte ke člunu, kde jsou ve vodě dva potápěči, na které použijte taky harpunu. Z vody vylezte na pláži u letadla, zlikvidujte patrolu a pak i vojáka za skálou. Vraťte se do vody a vylezte až na druhé straně pláže u schodů. V momentě, kdy bude stráž na pláži od vás odcházet, odlákejte toho nad schody. Přesuňte se za bedničky a v okamžiku, kdy bude stráž kolem procházet, ji zlikvidujte. Pak už nalákejte vojáka za potokem a pilota před letadlem. S námořníkem teď můžete v klidu vyjít po schodech na palouk a zde u cvičícího vojáka zatrubte na trubku. Všichni se tím směrem podívají a potápěč má čas zlikvidovat velitele a vojáka. Mrtvoly okamžitě ukliďte, aby je nikdo neobjevil. Pak postupně odstraňte cvičícího vojáka u námořníka, nalákejte procházejícího důstojníka, vojáka před chatrčí a stráže u obou děl nad útesem. V chatrči mezi děly jsou jen tři vojáci a pak se zbavte obou vojáků, kteří se baví u mostu. V chatrči u děla je jen pět vojáků a v druhé u mostu jsou vojáci dva. Nejdříve zlikvidujte toho, který klečí, a pak ležícího. Dole je jen jeden voják a bednička s výbušninou. Vylezte ven a jděte do menší chatrče, která je vlastně maskovaný vchod do podzemí.

Jednoho z diskutujících vojáků vylákejte na cigarety ke stěně. Druhý voják a stráž u dveří je pak již sranda. Dveře na konci vedou do místnosti se zlatou opicí a dveře na chodbě vedou k moři. Zbývající dveře vedou do bunkru. Zlikvidujte vojáka a mrtvolu vyneste ven. Pak odlákejte důstojníka, který chodí kolem zapisovačů, a pak i toho u generála.

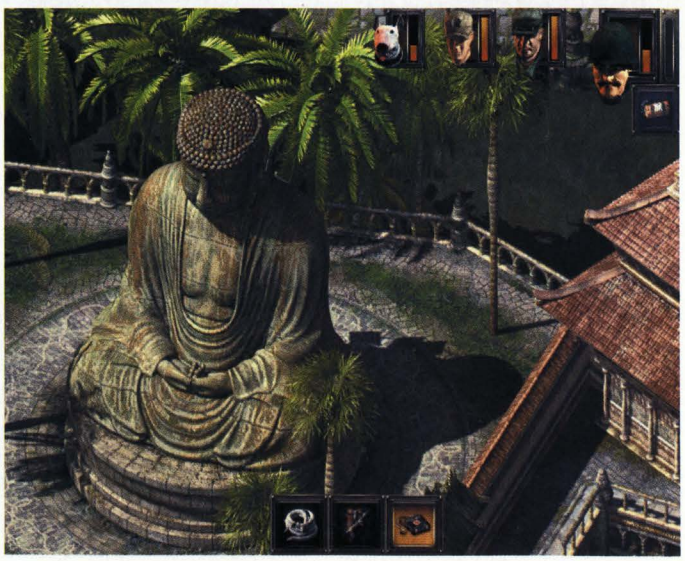
Vyjděte ven, vejděte druhými dveřmi a zlikvidujte zapisovače i generála. Má u sebe klíče (které si samozřejmě vezmete) a najdete zde ještě mnoho potřebných věcí včetně tří bonusů. Přesuňte se s námořníkem k první dvojici pod mostem a zatrubte. Můžete pak jednoho z nich (toho, na kterého nevidí druhá dvojice) zlikvidovat. Pak se s námořníkem přesuňte ke druhé dvojici a zabavte je. Teď zlikvidujete i druhého vojáka z první dvojice a to samé proveďte i s druhou dvojicí. Námořníka přesuňte k dvojici u děla a vojáka, který se kouká směrem na most, vylákejte a zlikvidujte. Pak přijde na řadu obsluha děla a dvojice u námořníka. Potom už se zaměřte na zbývající trojici vojáků a vyčistěte dřevěné molo v zátoce. V tomto bodě vlezte s potápěčem do vody. Jsou zde tři potápěči a ve vraku (nalevo) najdete svářecí autogen, který použijete na odstranění dveří bunkru. Ve vodě se dejte doleva a zabijte postupně dva žraloky. Pak se přesuňte k dělu a námořník opět zahraje pětici vojáků - takže není problém zlikvidovat tři vojáky u děla a potom zezadu i tu pětici u bedýnek. V nich najdete plamenomet a dalekohled. Poté, co vyčistíte stráže u dalšího děla, je otevřená cesta pro zbytek vašeho mužstva. Vejděte do štoly (doufám, že máte klíč) a v momentě, kdy se voják otočí, slezte po žebříku dolů a zlikvidujte ho. Pak se postarejte o dvojici, v chodbě je za dveřmi napravo chodící voják a za dalšími dveřmi je malíř a důstojník. V další místnosti jsou dvoje dveře a za jedněmi jsou čtyři vojáci a důstojník. Není to problém a dole naleznete granáty. Za dveřmi, které vedou směrem ven ze štoly, jsou tři vojáci. S námořníkem zatrubte dvěma důstojníkům u mostu tak, aby neviděli na dva vojáky pod nimi, které pak odstraňte. Vojáka, který patroluje mezi chatrčemi a chvílemi viděl na oba vojáky, vylákejte na cigarety a pak již můžete osvobodit pilota v kleci v jezírku. Vraťte se zpět ke štole a vejděte do vchodu vedle štoly. Zlikvidujte vojáky vevnitř a i toho, který pracuje na chodbičce. Pak vylákejte dalšího vojáka na chodbičku a zabít jeho velitele je už sranda. Vyjděte spodním vchodem a vejděte hned do vedlejšího vchodu. Tři vojáky, kteří zde jsou, není problém zlikvidovat. Získáte bonus a výbušninu. Vydejte se směrem nahoru a odstraňte stráž na cestičce. Pak pokračujte systematicky: vojáka, který vidí na cestičku, vojáka za bunkrem, toho, který kouká z okna na bunkr, toho, co si s ním povídal, vojáka před bunkrem, patrolu, která chodí dokola na chatrči, vojáka před chatrčí, vojáka nad dělem a pod ním. Většina z nich se dá na něco vylákat (cigarety, víno). Do prostřední chatrče vejděte dveřmi od cestičky v okamžiku, kdy bude důstojník listovat v novinách u dveří. Rychle opusťte místnost i s mrtvolou a vyčkejte si na vojáka, který chodí do této místnosti. Zbytek je už je sranda a můžete se vydat do budovy s odstřelovačem. Dole je jeden voják a najdete zde bonus. Po odstranění odstřelovače najdete v malé místnosti žebřík a léky. Pak odstraňte granátem šest vojáků u loďky a dojděte si do budovy pro bonus. Jděte nazpátek do podzemí do chodby, kterou jste ještě nestačili vyčistit. Zlikvidujte tři vojáky a v další místnosti dva. Za dveřmi vpravo jsou vojáci a pár věcí, za dveřmi ve středu je bonus a pár věcí (hoďte tam granát). Dveře vlevo vedou k dělům, kde jsou tři vojáci. Ve skříni jsou dva bonusy a další užitečné věci. S výtahem vyjeďte nahoru pro Inferna, který má nálože, a přesuňte se ke dveřím do bunkru (13). Ty se dají odstranit autogenem. Teď uložte pod děla nálože a přesuňte celý tým k letadle. Stráže před letadlem a v letadlu nejsou problém a vydejte se s Infernem a Tinym ke zlaté opici. Vchod je v chatrči (14). Položte u zdi nálož a vyjděte ven. Teď již můžete odpálit všechny nálože, Tiny si dojde pro opici, oba nastoupí do letadla a máte šťastně další misi za sebou.

Mise 7 - Gigant v Haiphongu - The Giant in Haiphong Tiny, Inferno, Lupin a Nataša

Cíl mise:

- Zkontaktovat Inferna a Lupina.
- Najít výbušniny a zničit velké a malé nádrže.
- Schovat se na letadlové lodi.
- Zachránit Natašu.

V této misi má Nataša trochu jiné schopnosti. Umí ovládat dobře odstřelovačku, ale naopak její krytí je slabé. Rtěnka se dá použít jen tehdy, když Nataše nemá u sebe věci, které dáma nemívá. Proto nemá-li rtěnku v inventáři, položte některé věci a rtěnka se objeví. Vyšší důstojníci jí mohou odhalit. Vydejte se směrem k moři a u prvního domku napravo si počkejte na vojáka, který tam prochází. Pak se zaměřte na vojáka vedle domu. Seberte mu cigarety a podívejte se do domku, kde naleznete víno, samopal a další věci. Pak zlikvidujte vojáka za domem. Přejděte přes cestu a zlikvidujte toho u domku, toho, který patroluje, a nakonec toho mezi domky. Pak prohledejte domky a v jednom z nich je bonus a cigarety. V domě jsou bonusy, ale musíte se dostat přes tři vojáky dole, pak nahoře lehce zvládnete prvního vojáka, potom na cigarety vylákejte sedícího a zbývající dva už není problém. Ve vedlejší místnosti jsou dva zmiňované vojáci. Vyjděte ven na verandu a zlikvidujte vojáka (pozor, aby vás ze spodu neviděli). Mrtvolu schovejte (pamatujte si, že ani cestující nesmějí vidět mrtvoly, protože se dají na útěk) a jděte druhým východem dolů do skladiště, kde je voják a bedničky. Nic v nich ale není, takže vyjděte ven, zabijte vojáka mezi domy a vylákejte vojáka, který na něj kouká. V malém domku nic zajímavého není a až přejde patrola, vylákejte vojáka za domem. Pak se jděte do domu podívat. Promluvte si s prodavačem a na poličce najdete bonus. Jděte do vedlejší místnosti



v okamžiku, kdy voják odchází popovídat si s kolegy. Jakmile půjde směrem k vám, zezadu ho zabijte. Na poličce najdete věci pro Natašu a nahoře je bednička s bonusem. Pak zabijte toho, který se kouká z okna (pozor na civilistu na balkóně).

Přesuňte se do zahrady u domu a nalákejte rádiem dovnitř vojáka u zdi. Do zahrady se dá nalákat na cigarety ještě jeden voják. Pak nalákejte dalšího vojáka do uličky a opatrně se přesuňte do krajního domu, kde je Nataša. Vejděte dovnitř v okamžiku, kdy bude admirál vzadu, a rychle všechny zlikvidujte. Promluvte si s Natašou a předejte jí věci. Nahoře jsou jen tři vojáci, takže se vydejte ven. Venku zabijte námořníka přede dveřmi a vojáka, který chodí po chodníku, nalákejte a zlikvidujte. Vydejte se směrem k velkému domu. Odstraňte vojáky u zaparkovaného auta a vojáka u budovy. Vyčistěte celé okolí budovy a přitom si dejte pozor na stráž na střeše a na civilistu, který nakládá věci do auta. Nesmí vás vidět, jinak uteče od auta a nepozorovaná cesta do přístavu se uzavře. Do budovy vejděte bočním vchodem a jakmile zabijete prvního vojáka, odneste ho rychle ven. Pak sem přesuňte celé mužstvo a promluvte si spolu. Vyčistěte následně celou budovu a prohledejte ji. Musíte najít dva bonusy. V domě je dole pět vojáků, kteří nepředstavují žádný problém, a najdete tu i pár věcí. Nahoře jsou dva vojáci, které musíte zlikvidovat tak, aby vás neviděl civilista. Ve skříních jsou nějaké věci, žebřík a hlavně bonus. Ve vedlejší budově nic není, a tak se vydejte do budovy vedle domu. Dole jsou tři vojáci a nahoře v bedně je bonus. V dalším domě jsou dole tři vojáci a bonus. Nahoře je jeden voják a další bonus. S Natašou se podívejte ještě do budovy. Je zde další bonus a pak se vraťte do domu. Vpředu je důstojník s vojáky. Umístěte do střední místnosti rádio a nechte pootevřené dveře. Vojáci se půjdou podívat a vy použijte 1-2 granáty. V přední místnosti je bonus a další věci. Do přístavu se vydejte nákladákem, který vozí zboží (doufám, že jste nevyplašili civilistu) a jakmile auto zastaví, jděte rovnou do skladu a vyčistěte okolí. Pak zaskočte do zadního menšího skladu. Zabijte důstojníka, na vojáky použijte granát a prohledejte bedničky. Pak se přesuňte k autu a postupně odstraňte hlídky. Vojáka před velkým skladem nalákejte a pak i toho, co na něj viděl. Ve skladišti jsou jen vojáci, takže se zaměřte na kontejnery před skladištěm. Nataša zabaví vojáka u vchodu a vojáka, který chodí kolem kontejnerů, zatím vylákejte. Položte rádio mezi hangáry a odlákejte vojáka u hangárů. Potom vylákejte jednoho z dvojice povídajících si vojáků. Pak zlikvidujte vojáka, který se dívá směrem na hangár, a nakonec toho u Nataši. Ta se pak přesune k vojákovi na zásobníku, a tak můžete vyčistit prostor u brány. Je zde voják a pilot. Pak zlikvidujte vojáka pod jeřábem a na zásobníku. Vejděte do budovy u brány a proplazte se k vojákovi, který klečí u okna. Pryč s mrtvolou a vylákejte důstojníka od stolu. Odlákejte pozornost obou vojáků (s myší) a odstraňte je. Ve skříních najdete potřebné věci. Za jedněmi dveřmi není nic a za druhými je voják a bonus. Nad schody jsou dva vojáci a do místnosti, kde je hodně vojáků, hoďte granát. Pak zlikvidujte vojáky nad vchodem. Vydejte se ven, nalákejte vojáka, který chodí u zásobníků, a s Natašou odlákejte pozornost vojáka, který kouká na tank. Tím můžete zlikvidovat hlídku u tanku a vylákat vojáka před hangárem. Pak zlikvidujte vojáka u Nataši. Nataša odstřelí na zásobních snipera vojáka blízko něj a v poslední řadě snipera nahoře na lodi. Teď se vydejte vyčistit hangár, kde je pár dobrých zbraní. Uložte nálož pod tank u zásobníku a schovejte se za bedny kousek od stojících vojáků. Zbytek mužstva přesuňte do hangáru a aktivujte je na střelbu, kdyby někdo přišel. Teď postupujte rychle. Vyhoďte tank, potom hoďte na vojáky granát a nakonec aktivujte nálož u nádrží. Pak vyčistěte celou tuto část a dejte nálože k zásobníku. Se zlodějem vylezte na jeřáb a přeručkujte po rameni až na konec nad loď. Jakmile se dostanete k zabitému odstřelovači, použijte připravený žebřík a cesta je pro zbytek komanda volná. Až budou všichni nahoře, odpalte poslední nálož u zásobníku, vlezte všichni do kontejneru a mise končí.

Mise 8 - Záchrana vojína Smithe - Saving Private Smith

Tiny, Inferno, Lupin a Duke

Cíl mise:

- Ošetřit vojáka Smithe.
- Ukrást kódy k rádiu a použít ho.
- Osvobodit a zachránit členy svého komanda.

Mise začíná pouze s Lupinem, který umí nepřátele jen omráčit, a jakmile osvobodíte Tiny, vraťte se k zajatým vojákům a zlikvidujte je (velice pěkná rada, co?). Jestli to neuděláte, budou na konci mise osvobozeni a vy je budete muset stejně zlikvidovat. V této misi získejte všechny bonusy a užijete si bonusové obrany města. Vylezte na balkon, omračte vojáka a vlezte dovnitř, kde omračte dalšího. Pak vylezte nahoru a vylákejte vojáka z hlídky. Prohlédněte si bednu a vevnitř omračte vojáka. Tím je Tiny volný a předejte mu pár věcí. Zlikvidujte oba vojáky a z okna u dveří vyhoďte žebřík. Zlikvidujte obě stráže po stranách domu a důstojníka na balkoně. Pak zlikvidujte vojáka u budovy, který vidí na schody. Zlikvidujte i vojáka u domu, který se dívá směrem k řece, a pak se se zlodějem dostanete přes zábradlí k vojákovi, který se naopak dívá k domům. Vraťte se k domům, zloděj vleze dovnitř přes okno u dveří, omráčí důstojníka a odemkne šperhákem dveře.

Tím se Tiny dostane dovnitř. Zabijte tři vojáky dole a získejte svářecí autogen. Vyjděte nahoru a baret

sleze žebříkem dolů na balkon. Zloději vyleze na poschodí, kde umístil žebřík a vystrčí hlavu ven a sebere žebřík. Zlikvidujte vojáka v první místnosti a stráž vylákejte. Zabijte důstojníka u schodů a spícího vojáka. Prohledejte skříně a získáte bonus a náboje pro snipera. Pozor na jejich používání, protože je budete hlavně potřebovat na konci. V koupelně je další bonus a přesuňte se k vedlejšímu domu. Vylákejte vojáka ze zahrádky a pak vojáka, který kouká z okna v prvním poschodí na dveře domu. Pak zlikvidujte vojáka za opevněním a vojáka za domem. Vylákejte ven vojáka, který chodí mezi poschodím 1 a 2. S Lupinem vylezte do prvního poschodí ze strany zahrádky a to úplně nalevo. Pomocí žebříku se pak nahoru dostane i Tiny. Promluvte si s Infernem a zabijte vojáka u dveří. Získáte vyhledávačku min a minu. Vylákejte důstojníka a Lupin vyleze výš, znehybněte snipera a vojáka, který kouká z okna ven. Nezapomeňte je pak zlikvidovat s Tinym a v přízemí to taky vyčistěte. Vše prohledejte a získáte bonus, saperskou pušku a granáty. S Lupinem otevřete dveře do zahrady a vyjděte ven. Pak vylákejte z domu u mostu vojáka, který se kouká oknem na dům se zahradou. Lupin pak vleze přes okno dovnitř, odstraní oba vojáky a otevře spodní dveře. Tiny se tím dostane dovnitř a dokoná dílo zkázy a ve skříni najdete bonus. Nahoře zabijte tři vojáky vepředu a pak strážce, který bije Duka, a pak ho osvoboďte. Získáte pár věcí ze skříní a zbraň od vojáka. Vyjděte ven z domu a postřílejte na druhé straně řeky všechny, kteří se dívají na vodu. Pro Duka to je sranda. Pak ještě zlikvidujte skupinu vojáků, která hlídá most (třeba granátem). Pak vylákejte vojáka, který se dívá na schody, slezte dolů a zabijte stráž. Dojděte k letadlu, ve kterém je bonus. Dovnitř se dostanete například pomocí autogenu. Pak přeručkujte přes dráty s Tinym a Lupinem. Vyjděte na malé molo a zabijte vojáka na schodech a pak vojáka v miniaturním opevnění. Lupin pak otevře bedničky a získá dálkovou nálož. Pusťte se do čistky rozbořených domů. V klidu používejte zbraně a granáty. Dost věcí najdete v bedně. Zabijte na dálku vojáka na mostě před budkou a můžete vyčistit celé okolí. Lupin pak vleze dírou do domu, kde je Smith. Píchněte mu injekci a můžete klíčem odemknout dveře. S Lupinem dojděte k díře u řeky a vlezte dovnitř. Jsou zde čtyři vojáci a v trezoru kódy. Smith pak zavolá rádiem a mise končí.

Výjimečně vám dám pár rad pro bonusovou misi. Přesuňte se do domu u řeky a dolů postavte dva vojáky a nahoru jednoho. Duke se postaví k oknu tak, aby viděl přes řeku. Spojence nechte tam, kde jsou. Předtím posbírejte všechny zbraně a miny od řeky. Ty umístěte na strategické místa. Cíl mise splníte v okamžiku, kdy zničíte všechny tanky a vyčistíte město od Němců.

Mise 9 - Zámek Colditz - Castle Colditz
Tiny, Lupin, Tread, Spooky a Duke

Cíl mise:

- Osvobodit Lupina.
- Najít první část - kódovací tabulku.
- Najít druhou část - kódovací vzor.
- Najít třetí část - plán.
- Spojit všechny tři části a odvysílat je.
- Osvobodit vězně - dát jim uniformy.
- Utéct balonem.

V této misi se nesnažte prozkoumat celý zámek a využívejte odstřelovače k likvidaci vojáků v oknech. Snažte se zezačátku nevyvolat poplach a dejte si opět pozor na civilisty. Vězně začněte osvobozovat až v okamžiku, kdy bude cesta ke svobodě volná - pozor na to, je jich 58 a musíte jim dát uniformy zabitých vojáků. Hru začněte s Tinym a zlikvidujte vojáka u skleníků. Pak se zaměřte na vojáka u domů, vylákejte vojáka před domy a vejděte dovnitř. Zlikvidujte postupně vojáka v koupelně, pak toho, co má noviny, a nakonec malíře. Prvního důstojníka vylákejte, abyste ho mohli zlikvidovat, a prohledejte všechno kolem. Z prostěradla se stane dobré lano a můžete vyčistit podkroví. Pak vylákejte vojáka u řeky a jednoho z dvojice, který vidí na skleník. Pak vejděte do domu a celý ho vyčistěte. Tím je cesta do skleníku odzadu volná a vy ho celý prohledejte. Teď vás čeká nepříjemná část. Vlezte do řeky a u vojáka u schůdků se potopte. Vylezte u civilisty a odlákejte vojáka, který se dívá na místo, kde chcete vylézt, někam za důstojníka, který stojí před domem. Pak se přeplazte co nejvýš a až se odstřelovač zase nebude dívat, rychle odejděte ze zorného pole a zlikvidujte odlákaného vojáka i důstojníka před domem, a vylákejte důstojníka, který chodí po cestě, a vojáka, který chodí u továrny. Jděte do domu u kostela na této straně silnice, celý ho vyčistěte a prohlédněte. Vyjděte ven a zlikvidujte vojáka u řeky a u kostela. Tím je Spooky volný a Tiny mu předá potřebné věci i uniformu vyššího důstojníka. Pak zlikvidujte hlídku, která chodí kolem kostela. Přesuňte se k továrničce a vylákejte vojáka, který chodí dokola. Potom zlikvidujte oba dělníky a věnujte se vyčištění budovy. Zabijte vojáka, který se dívá ven oknem, a vylákejte vojáka sedícího u stolu. Prohledejte dům a najdete tři bonusy. Vydejte se směrem ke kostelu a vyčistěte postupně terasu za domem i okolí kostela. Teď se vydejte k autu a zlikvidujte vojáky u něj i ty u kostelíka. Teď vyčistěte celý prostor směrem k Treadovi a svoji pozornost přeneste na Duka. Ten musí zlikvidovat všechny odstřelovače a vyčistit všechno, kam vidí. Teď už můžete shromáždit všechny svoje muže u zámku a pokusit se o vstup dovnitř. Zabijte čtyři vojáky a vojáka za domem. Po vstupu jsou dole dva vojáci a nahoře je jich šest. Vejděte dovnitř, zabavte důstojníka a odstraňte vojáka, který se dívá na popravčí četu. Potom hoďte mezi vojáky plynový granát a postupně je zlikvidujte. Teď už si v klidu promluvte s Lupinem. Vstupte dovnitř dveřmi pod schody a zlikvidujte vojáka na chodbě. Dostanete se do místnosti s více poschodími a zabijte všechny vojáky. V místnosti na prvním poschodí vpravo najdete kódovací tabulku (v kabátě) a pár věcí. Musíte přitom zlikvidovat všechny, kteří tam jsou. Dveře u vysílačky vedou do místnosti se žebříkem, kde jsou nahoře náboje pro odstřelovače, a dejte se do knihovny, kde je pár věcí. Vyjděte ven k dělům, zlikvidujte stráž, vraťte se nazpátek a dejte se o poschodí níž. Vojáci by neměli být problém a ven vyjděte dveřmi, které vedou ze zámku. Vejděte do druhých dveří a dostanete se ke stenografu. Místnost vyčistěte. Dole jsou tři vojáci a všichni musí pryč. Zde to musíte vyčistit všechno včetně schodů a odemknout

dveře (klíč má jeden z vojáků). Vraťte se nazpátek do místnosti se schody. Přes místnost s děly se dostanete do jídelny. Spooky odstraní vojáka, který brání pohybu ostatních, a vy přejděte do další místnosti se schody a dveřmi.V místnosti se čtyřmi vojáky najdete pár věcí a za dveřmi naproti jsou dva vojáci a pár dalších věcí. O poschodí níž je pět vojáků a kódovací vzor. Vraťte se do místnosti, kde jste našli tabulku, a přes nemocniční oddělení se dostanete do druhé části budovy. Zlikvidujte vojáka na schodech a vyčistěte vnitřek. Najdete pár věcí a hlavně na věšáku dekódovaný plán. Po schodech dolů se dostanete k holiči (je tu pár věcí a dva vojáci) a dveře vedou ven do další části. Venku zlikvidujte vojáka a vejděte do dveří naproti. Zabijte vojáka na chodbě a v místnosti. Zde je pár nábojů pro odstřelovače, přes spodek se dostanete k odstřelovači. Vyjděte ven a v kruhové věži najdete dalšího odstřelovače. Vyjděte na druhém nádvoří a zlikvidujte jen Němce. Zachráníte tím první vězně (4). Na dalším poschodí jsou zase (4) a na dalším poschodí jich je dalších (5). V podkroví je (1). Vyjděte ven z budovy a ve vedlejší budově jsou dole (2), navíc je tu i bonus. V podzemí je (1) a dva bonusy. Vlezte se zlodějem do další budovy, vyhoďte žebřík pro Tinyho a ten celý dům vyčistí. Jsou zde další vaši vojáci (3) a bonus. O poschodí výš jsou (3), na dalším (2) a tři bonusy a ještě výše jsou (2) a čtyři bonusy. Přejděte doprava a zde je (6) vojáků a dva bonusy. Teď už byste měli mít zachráněno 33 vojáků. Pokračujte po žebříku nahoru (2), vyjděte ven a v další budově je (1). V další budově je nahoře vysílačka a voják (1). V další budově nahoře (6). Jděte levým schodištěm a na dalším poschodí jsou vojáci (2) a po žebříku nahoru (1) a dál na střechu (1). Slezte o dvě poschodí dolů a po schodech znova nahoru (2), nazpátek a po schodech nalevo dolů (1) a po žebříku se dostanete k dalším vojákům (2). Vyjděte ven a ve vedlejší místnosti získáte další vojáky (4). Teď už máte zachráněno všech 58 vojáků a dojděte si k rádiu (pamatujete si ještě, kde bylo) a odvysílejte zprávu. Teď se vydejte ke druhé továrně a zlikvidujte procházejícího vojáka a pak tři vojáky na továrně. V továrně (8) jsou dva bonusy a teď se vydejte napříč přes mapu a v největší budově u továrny (4) je celkem šest bonusů a v malé budově před továrnou jsou dva bonusy. Mise končí odletem v balónu.

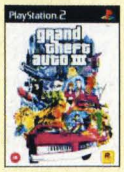
Mise 10 - Hoří Paříž? - Is Paris burning?
Tiny, Duke, Fins, Inferno, Tread, Lupin, Spooky, Nataša, Lupin a Whiskey
Cíl mise:
- Inferno vypne detonační zařízení.
- Zkontaktovat Natašu.
- Použít rádio.
- Ukrást co nejdříve tank a klíče od věže.

V poslední misi se sešel celý tým a můžete bez problémů střílet na všechno a všude. Vylezte s Tinym nahoru, schovejte se v budce a jakmile to půjde, zabijte vojáka, který sedí na stoličce. Potom sejměte i procházejícího vojáka a zbytek. Špión si vezme uniformu vojáka, který seděl na stoličce, a vy najděte bonus, který je ve smetáku u schodů. Zlikvidujte vojáka nad schody, zabavte důstojníka a se psem i vojáky u vchodu. Pak zlikvidujte vojáka u kasy, důstojníka, vojáka u stěny a vojáky u vchodu. Vyjděte ven, zabavte jednoho vojáka, postupně je oba zlikvidujte a pak i vojáka, který zde přechází. Zabavte kouřícího důstojníka (se psem) a vojáka (se špiónem) a zlikvidujte je. Vyčistěte celý prostor. V parku najdete bedny, ve kterých jsou výbušniny, a kousek odtud u altánku stojí důstojník, který má klíče. Pak vyčistěte celý prostor a přesuňte se k budově, ve které je Nataša. Přitom je třeba neustále celý prostor čistit od nepřátel. Vejděte do budovy dveřmi a v místnosti najdete bonus, víno a pár drobností. Vejděte do prvního poschodí - v první místnosti je bonus a náboje, ve druhé jídlo a léky a konečně ve třetí je opět bonus. Vyjděte o poschodí výš a je to stejné jako dole. V první a poslední je bonus a v prostřední je pár věcí. Vyjděte opět výš a jste u Nataši, se kterou si promluvte. Najdete pár drobností a pak si odskočte na střechu, kde zlikvidujte vojáka. Do vedlejšího domu se dostanete přes garáž. Dole nic nenajdete a na poschodí jsou náboje do odstřelovačky. Inferno vypne v pracovně u generála detonační zařízení a vydejte se o poschodí výš, kde najdete dva bonusy a granáty. Na dalším poschodí je další bonus. V místnosti se čtyřmi vojáky nic není a na střeše jsou dva odstřelovači a hlavně náboje. Sejděte dolů a vejděte do prostředního domu. Je zde hodně vojáků, takže buďte opatrní. Najdete zde dva bonusy a o poschodí výš je další bonus. Na dalším poschodí jsou bonusy čtyři a pár drobností a ještě výš je bonus poslední. Zlikvidujte stráže na střeše, vezměte si autogen a jděte ven. Zlikvidujte všechny vojáky u tanku a nasedněte do něj. Potřebujete na jeho ovládání dva členy týmu a postřílejte s ním všechno, na co narazíte. Nesmí zůstat nepříteli žádný tank ani BVP. Pomocí klíče se dostanete přes vchod W do Eiffelovky. Vlezte do kabinky a vyjeďte o poschodí výš. Špión zabaví vojáka u zábradlí a odstřelovač vystřílí, na co dohlédne. S Tinym a Spookym vyjděte do věže, vyčistěte celý prostor a můžete odvysílat rádiem splnění nejen této mise, ale celé této hry.

Zbyněk Chomát

Grand Theft Auto 3

INFO



■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** DMA Design ■ **RECENZE:** PSM45 10/10

Neuvěřitelně amorální, ale také neuvěřitelně detailní, zábavná a vůbec úžasná hra s takřka neomezenými možnostmi pro hráče - rádoby kriminálníky. Dokonalé!

Ani po kompletním návodu ve čtvrtém čísle TipStationu neustaly vaše dopisy a žádosti o tipy či rady pro *GTA3*. Plníme tedy vaše přání a připravili jsme definitivní výčet všech frajeřinek, které ve hře jsou (a nebo nejsou) možné.

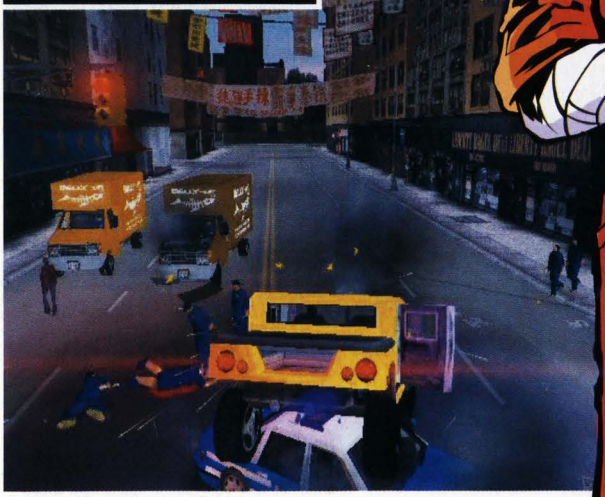
Takže znovu. Ve druhém čísle TipStationu jste našli poměrně rozsáhlý soupis všemožných tipů, jak si poradit s *GTA3*. Ve čtvrtém čísle pak následoval masivní kompletní návod, podle kterého jste hru jistě bez větších problémů dokončili. Jenže *GTA3* je hra skutečně rozlehlá a její možnosti jsou takřka bezbřehé. Kromě základní hry (tedy plnění hlavních úkolů) tu je celá řada postranních misí a navíc i množství věcí, které můžete dělat bez nějakého skutečného důvodu. Prostě jen proto, že vás baví.

A právě tyto věci naleznete na následujících čtyř stranách. Kolegové z časopisu PSM2 (hlavní dík patří Milanu Jablonskému) je sestavili v průběhu několika měsíců a my je teď přetiskujeme v nezměněné, ale zato kompletní podobě. Užijte si je...

RC TOYZ ÚKOLY

Při projížďkách ulicemi Liberty City můžete na několika místech najít zaparkovaný náklaďáček s nápisem RC TOYZ. Tím, že do něj nasednete, rozjedete zábavnou minihru s dálkově ovládanými autíčky. V daném časovém limitu musíte zlikvidovat co největší počet aut různých mafiánských klanů - přijedete co nejblíže k němu a stisknutím ◎ provedete efektní výbuch. Okamžitě dostanete nové autíčko a akce se opakuje.

1 MAFIA MASACRE
KDE? V Portlandu, nedaleko restaurace Tony Ciprianiho v St. Marks.
JAK? Ve dvou minutách máte zlikvidovat co největší počet Sentinelů Mafia gangu.



Finanční odměna je závislá na tom, zda a o kolik jste překonali předchozí rekord. Za bavoráky nemusíte jezdit daleko, motá se jich zde všude plno.

2 DIABLO DESTRUCTION
KDE? V Portlandu, poblíž El Train Station v Hepburn Heights.
JAK? Tentokrát musíte vyhledat a sestřelit co největší počet vozů Diablo Stallions. Musíte kroužit čínskou čtvrtí a dát bacha, abyste omylem nebourali do jiných aut.

3 CASINO CALAMITY
KDE? Ve Stauntonu, pochopitelně blízko Casina na parkovišti v Torringtonu.
JAK? Tady budou vašim cílem rychlé vozy gangu Yakuza (Stingers), takže to bude o něco těžší. Nehoňte se za nimi, nadjeďte si je nebo si někde chytře počkejte.

4 RUMPO RAMPAGE
KDE? V Shoreside Vale, v bloku za vaší skrýší.
JAK? Tentokrát musíte s malým autíčkem likvidovat automobily místního gangu - tedy Hoods Rumpo XL. Jsou to odolné mrchy, ale bombu rozhodně nerozchodí.

4X4 OFF ROAD ÚKOLY

Tady přestává legrace, protože tohle už není taková brnkačka jako RC Toyz. Časový limit je tvrdší než Tysonův úder a najít tu správnou cestu k sebrání všech checkpointů hned napoprvé je téměř nadlidský úkol, i když jejich umístění můžete shlédnout v krátkém intru. Po splnění úkolu dostanete odměnu 30 000 dolarů.

1 PATRIOT PLAYGROUND
KDE? V Portlandu, na parkovišti před Supa Save v Portland View.
JAK? Máte 5 minut na sebrání 15 checkpointů, za každý pak bonus 20 sekund. Vypadá to tedy pohodově, ale musíte sebrat ty správné checkpointy až na konec, jinak sletíte ze svahu a máte vystaráno.

2 RIDE IN THE PARK
KDE? Ve Stauntonu, v Belleville Parku za baráčkem.
JAK? Máte sebrat 12 checkpointů během 2 minut - všechny jsou sice v parku, ale díky převýšením, plotu kolem hřiště a fontáně uprostřed si užijete legrace jak za mlada.

3 MULTISTOREY MAYHEM
KDE? Ve Stauntonu v Newportu - multipatrové parkoviště.
JAK? Zde seberete 20 checkpointů, v každém patře jsou čtyři. Po absolvování úkolu se vašimi nejoblíbenějšími kamarády stanou betonové sloupy.

4 GRIPPED

KDE? V Shoreside Vale, od vaší skrýše dolů a úzkou stezkou na pobřeží (nastoupit do Patriota).

JAK? Musíte sesbírat dvacet checkpointů během pěti minut, každý z nich vám přidá 15 bonusových sekund. Čas se vám vždycky rozeběhne až po sebrání prvního checkpointu.

SKRYTÉ VOZY

Ten titulek trochu kecá, tahle auta nejsou až tak moc skrytá, ale setkáte se s nimi většinou jen při jedinečných příležitostech.

1 ARMOURED PATRIOT

Staunton Island. Když odvezete v předposlední hlavní misi Raye Machowskiho na letiště, svěří vám „klíčky" od své garáže, kde najdete výše uvedené věcičky a můžete si odvézt jeho Patriota. Udělejte to ovšem hned, příště se vám garáž neotevře. Společně s vozem dostanete i sniperku, rocket-launcher a 20 000 dolarů. Šikne se.

2 BF INJECTION

Portland. Na téhle bugině pracuje Joey na začátku hry ve své garáži. Po splnění úkolů gangu Mafia může být vaše: je zaparkovaná denně mezi 19. a 24. hodinou v parku nedaleko vaší skrýše.

3 BLACK LIMO

Portland. Setkáte se s ní v misi pro Toniho, ale při téhle příležitosti ji neukradnete. Mise není na čas, takže ji musíte splnit a vůz „odevzdat". Naštěstí se s limuzínami setkáte ve Stauntonu, tam může být některá vaše.

4 ARMOURED SECURICAR

Portland. Ani tenhle vůz si během mise nepřivlastníte - mimo jiné i proto, že se vám prostě nevejde do malé garáže v Portlandu. Setkáte se s ním ovšem i ve Stauntonu (mise Decoy), pak může být váš.

5 ARMOURED CHEETAH

Staunton Island. V první telefonní misi Bling Bling Scramble se proti vám postaví jako soupeř. Obětujte vítězství, pověste se za něj, případně se ho pokuste přímo eliminovat a po skončení závodu si prostě nasedněte.

AUTOBAZAR

Chcete novou káru? Celkem na třech místech můžete svá poctivě ukradená přibližovadla nabídnout k odkoupení. Ale nevozte do Import/Exportu ani na EV Crane každou rachotinu, která vám přijde pod ruku. Dealeři jsou vybíraví, na loď naloží jen speciální vozy, jako jsou sanitky, policejní vozy a další podobná drůbež, v obou Import/Exportech máte zase přesně daný seznam vozů, který visí vedle garáže na zdi. A některé budete shánět pěkně dlouho...

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

PŘI ŘÍZENÍ VOZU

Levý analog » Zatáčení
Pravý analog » Ovládání stříkací hadice u hasičského vozu nebo střelecké věže u tanku
Křížek » Plyn
Kolečko » Použití zbraně
Trojúhelník » Vstup/výstup z vozu
Čtvereček » Brzda/zpátečka
L1 » Změna radiové stanice
L2 » Pohled doleva
L3 » Zahoukání nebo zapnutí sirény
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
R3 » Aktivace civilních misí
Select » Změna pohledu
START » Přerušení hry

PŘI CHŮZI PO SVÝCH

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Pohled z vlastních očí
Křížek » Běh
Kolečko » Střelba/rána pěstí/kop
Trojúhelník » Vstup/výstup z vozu
Čtvereček » Výskok
L1 » Pohled dopředu
L2 » Změna zbraně (doleva)
R1 » Zaměření nejbližšího cíle
R2 » Změna zbraně (doprava)
R3 » Pohled dozadu
Select » Změna pohledu
START » Přerušení hry

PORTLAND GARAGE

KDE? Tuhle garáž Import/Export naleznete v portlandském přístavu - od vjezdu se dejte kolem malého parkoviště vlevo úzkou uličkou. Hned na dalším prostranství vpravo je zavřená garáž Import/Export.

CO? Na zdi garáže si přečtěte seznam vozů, nebo se prostě podívejte na tabulku vpravo. Když dovezete ten správný vůz, garáž se otevře. Neotevře se v případě, že právě plníte misi, a proto nejdou vozy z některých misí v daný okamžik prodat. To je případ třeba Securicar v Portlandu, musíte si proto počkat až na jinou misi ve Stauntonu.

Securicar
Moonbeam
Coach
Flatbed
Linerunner
Trashmaster
Patriot
Mr Whoopee
Blista
Mule

DODO: VŠE, CO JSTE O NĚM KDY CHTĚLI SLYŠET!

Jasně, že to každý okamžitě vyzkouší. I vy jste si samozřejmě sedli do Doda, rozjeli to po ranveji a přitáhli analogovou páčku k sobě, abyste vzlétli. Jistě se vám to povedlo a vydrželi jste ve vzduchu opojné tři čtyři sekundy. Jen ti nejvytrvalejší přišli na to, že tohle letadýlko tady není jen pro srandovní poskakování po letištní ploše, ale můžete se v něm rozhlédnout po celém Liberty City z ptačí perspektivy. Nevěříte?

NAJDĚTE HO
Náš přítel Dodo se nachází zcela podle očekávání na letišti Francis International Airport v Shoreside Vale (pokud už máte splněnou dodávku vehiklů do Import/Export v Portlandu, můžete si ho ovšem vyzvednout i zde, protože celou várku dostanete za odměnu jako bonus). První exemplář hledejte ve třetím hangáru blízko vjezdu na letištní plochu (tohle místo už si jistě pamatujete z úvodní mise v Shoreside Vale Grand Theft Aero), za druhým se vydejte vpravo až na samý konec ranveje - stojí vedle rampy s policejním vrtulníkem, třetí najdete na cestě, vedoucí paralelně s hlavní rozjezdovou dráhou (po levé straně je několik hangárů, Dodo je ve druhém z nich).

ROZJEĎTE SE
Rozjet se s Dodem není pochopitelně nic obtížného, na zemi se řídí úplně stejně jako kterékoliv auto, jen musíte dát bacha na rozsah křídel a rozmyslet si, kam ještě bez rizika vjet můžete a kam už ne (letadlům na ranveji se vyhýbat nemusíte, s těmi se srazit nelze).
Ale vy se potřebujete připravit k letu, takže se svým Dodem zajeďte na některou ranvej - třeba na západní konec tak, abyste stáli čumákem směrem ke Stauntonu. Zabrzděte pomocí L1 a stiskněte ⊗, rozdivočte motory, uvolněte L1 a okamžitě stiskněte a držte ↓. Naberete rychlost a po chvilce se začnete zvedat (můžete stisknout L1 nebo L2 pro pohled ze strany, budete mít lepší přehled). Jiná možnost: stiskněte ↑ a ⊗, poté uvolněte ↑ a vzlétnete. Pozor - při letu nesmíte v žádném případě stisknout ↑! Pokračujte klepáním na L1↓.

UDRŽTE SE VE VZDUCHU
Jste nahoře? Fajn. Opět platí jedna zásada - jakmile se pokusíte stisknout analogovou páčku směrem od sebe, jdete dolů na čumák. Nemusíte držet ⊗, ale pomocí ↓ musíte opatrně udržovat rovnováhu i přímý směr. Dodo musí mít prostě neustále „tah", toho docílíte především precizními pohyby analogových páček, jakmile v panice nervózně trhnete, je konec. Jakmile ucítíte, že by závan větru nebo váš neopatrný pohyb mohl způsobit katastrofu, pomáhejte si stiskem → nebo ← a snažte se obludu udržet ve vodorovné poloze vůči zemi.

PILOTUJTE
Zatáčení ve vzduchu je další krutá zkouška vašich pevných nervů. Do ← i → musíte jen jemně ťukat, nikdy nesmíte páčku stisknout naplno! Pokus o rychlý obrat ve vzduchu skončí Valentovým trojným saltem s pěti vruty, za což ovšem v této hře žádné plusové body nezískáte... Jakmile před sebou uvidíte překážku, jakou je například výšková budova, začněte včas korigovat směr, auto můžete strhnout na poslední chvíli, ale v pilotní kabině se s touto taktikou podíváte tak akorát zblízka do rakve.

PŘISTAŇTE
Upřímně řečeno, hlavně zpočátku budete přistávat zcela nedobrovolně, ale přece jen se sluší zastavit se krátce i u tohoto tématu. Záleží pochopitelně na tom, jestli přistáváte poté, co jste se vrátili na letiště (jako správní piloti), nebo přistáváte někde uprostřed města. Při návratu na letiště použijete pochopitelně přistávací ranvej, kdekoliv jinde pak alespoň trochu volného prostoru, vhodného k nouzovému přistání. Jestliže jsme vám zakazovali po dobu startu i letu stisknout šipka nahoru, při přistání je to naopak nutné. Skloňte čumák Doda na zhruba 45 stupňů a snažte se ho v této poloze udržet co nejdéle. Jakmile se dotkne země, začněte brzdit (L1 + □). Při nouzovém přistání platí totéž, ale na všechno je jaksi méně času.

Yankee
Bobcat
Dodo
Bus
Rumpo
Pony

JAK? Většinou žádný problém - Vozy Moonbeam, Linerunner, Yankee, Mule, Blista a některé další potkáte skoro na každém rohu. Ale jsou tu i tvrdší oříšky.

Mr.Whoopee Ice Cream Truck - Tyhle zmrzlinové vozy se objeví často, pokud plníte vedlejší mise s hasičským vozem, musíte být jenom trpěliví a koukat se kolem sebe. Pozor - zmrzlinářský vůz nejde ukrást během mise I Scream, You Scream!

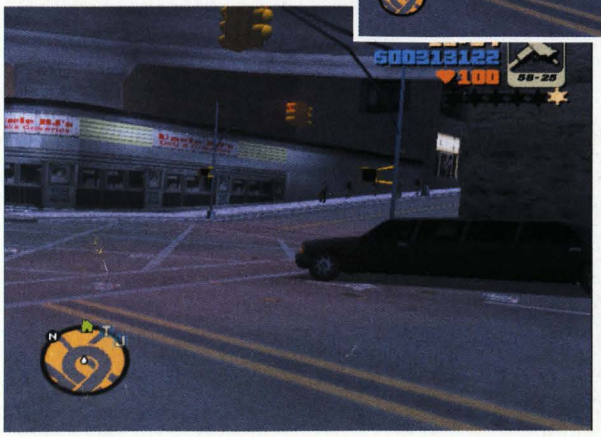
Securicar - Až se ubráníte náporu poldů v misi Decoy (Staunton), odvezte ho do Import/Export v Portlandu. Pokud je hodně poškozen a hrozí výbuch, zajeďte do jedné ze svých garáží.

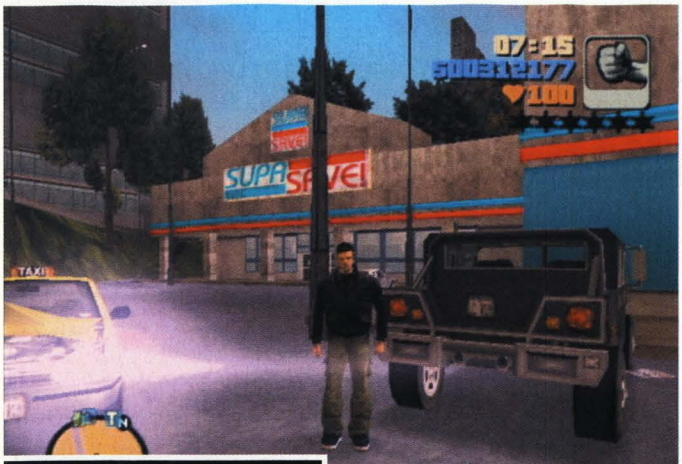
Dodo - To je velmi snadné, několik jich stojí na letišti v Shoreside Vale, jeden například v hangáru blízko vjezdu. S Dodem jeďte opatrně, křídla trochu překáží - hlavně v úzkých uličkách a na obou mostech.

SHORESIDE GARAGE

KDE? Nachází se v Shoreside Vale nedaleko policejní stanice a nemocnice, pokud přijedete od nejsevernějšího cípu Cochrane Dam, dejte se hned za výjezdem z prašné cesty vlevo.
CO? I tady je na seznamu pár aut, pro které si dojdete prakticky „za roh" - Kuruma, Perennial, Idaho nebo Taxi, některé budete shánět o něco déle, ale v podstatě je to „jednodušší" seznam než v Portlandu. Za každý vůz získáte 15 000 dolarů a za celou kolekci mimo jiné velice pěkný bonus 200 000 dolarů.

Sentinel
Cheetah
Banshee
Stinger
Infernus





Esperanto
Kuruma
Stretch
Perennial
Landstaker
Manana
Idaho
Stallion
Taxi
Cabbie
BF Injection

JAK? Snad jediný velký problém na seznamu je BF Injection. Po splnění všech úkolů gangu Mafia v Portlandu stojí tohle krásné, ale ne moc sympaticky ovladatelné autíčko v parku za vaším hideoutem každý den mezi devatenáctou hodinou a půlnocí. Do Shoreside ho odvezte nedalekým tunelem.

EV CRANE

KDE? EV Crane je rovněž v portlandském přístavu, nedaleko Import/Exportu směrem k vodě. Ukradený vůz prostě postavíte na značku pod jeřábem - a jeho rameno už si s ním snadno poradí.

CO? Zájem je o velmi speciální užitkové vozy (viz tabulka) a sehnat většinu z nich nebude problém (i když třeba k tanku se dostanete až na Shoreside Vale). A jaká bude odměna? Dostanete 1 500 dolarů za každý kus, za celou kolekci opět 200 000 dolarů a všech sedm vozítek k volnému použití jako speciální bonus. No, neberte to, když je to zadarmo.

Police Car
Ambulance
Fire Truck
Barracks OL
FBI Car
Enforcer
Rhino

JAK? Policejní vůz, sanitku a hasičský vůz naleznete tam, kam patří, tedy před policejní stanicí, před nemocnicí a před požární stanicí. Barracks OL je v Army Surplus ve Stauntonu v nejsevernějším cípu ostrova. FBI Car můžete ukrást třeba ve chvíli, kdy máte vysoký „wanted" level a FBI na vás vyrukuje se svými špinavými metodami. Hodně štěstí. Enforcer stojí na zadním parkovišti u policejní stanice ve Stauntonu a je volně k dispozici po zvládnutí poslední hlavní mise (Exchange) v Army Surplus ve Stauntonu.

ODPOVĚDI NA VŠETEČNÉ OTÁZKY!

Grand Theft Auto 3 **je skvělá a nesmírně variabilní hra, ve které můžete dělat téměř všechno, ale i to „všechno" má pochopitelně své meze. V diskusních skupinách na internetu se objevují zajímavé dotazy a neméně zajímavé odpovědi, které si z nás často jen dělají legraci.**

1. Může si hlavní postava ve hře ulevit někde u zdi?
Ne. Musíte být prostě stateční a obětaví - na malou i velkou stranu si musíte dojít až po splnění té nejposlednější mise. Má to ovšem jednu velkou výhodu: pokud musíte nechat svého tajtrlíka v poklopci, nemůžou vám ho ustřelit.

2. Je ve hře nějaké auto s raketovým motorem?
Kdepak. Fáma se rozšířila brzy po uvedení pracovního screenshotu na oficiálních stránkách *Grand Theft Auto 3*. Autoři původně skutečně zamýšleli zařadit do hry podobné šílenosti, ale nakonec dali přednost reálnějšímu životu ve městě - a to je určitě dobře. Takže pokud si chcete zajezdit s nějakým exotičtějším vehiklem, nezbývá než si počíhat třeba na zmrzlinářský vůz pana Whoopeeho nebo se s nějakým sporťákem vrhnout z Cedar Grove dolů do propasti.

3. Existuje nějaký cheat na kompletní dokončení hry?
Ne. Všechny fungující cheaty naleznete v databázi tohoto čísla. Pokud se někde dočtete, že k bezpracnému dokončení hry naťukáte ●,●,●,●,●,●,●,●, nevěřte tomu. Vyzkoušeli jsme to a tahle finta funguje ještě hůř než výškoměry v letadlech naší armády.

4. Dá se vyhodit do vzduchu tanker nebo dopravní letadlo?
Ne. Když pomineme sestřelení ultralehkého letadla v jedné z misí, není to v *GTA3* možné. Všimněte si, že skrz letadlo popojíždějící po ranveji můžete dokonce i projet vozem nebo Dodem - je tady prostě jen na efekt, narozdíl od většiny ostatních objektů i vozidel ve hře.

5. A co nějaká ta nahotINKa?
Ne. Prostitutka vám vleze do auta oblečená, oblečená zůstane v autě a oblečená vyleze ven (ověřovali jsme si to speciální skrytou kamerou, zabudovanou ve volantu).

6. Odemkne se Carser City po sebrání všech balíčků?
Nikoli. Žádná čtvrtá část města se neodemkne, po sebrání všech balíčků budete mít k dispozici pouze kompletní zbrojní arzenál, nic víc. I tohle je pouhá fáma, objevující se na webových stránkách.

7. Dá se dostat k majáku, do hvězdárny či Colossea?
Ne, ne, ano. Pokusy dostat se pomocí Doda do blízkosti majáku ztroskotaly, ani z lodě se tam nedostanete (díky strmé skále), také hvězdárna je obklopena vysokými stěnami a Dodo nedokáže získat potřebnou výšku. V Colosseu se nám podařilo právě díky předtím slušně nabrané výšce přistát, problém ovšem nastal později - jak se dostat rozumně z areálu ven: na malém prostoru nedokážete zvednout stroj k přeletu zdí a bránu nelze otevřít ani zevnitř. Nicméně, je to hezký pocit, vyzkoušejte a potom si načtěte starší pozici...

8. Dá se s Dodem dostat do Ghost City?
Ano a ne. Ghost City se nachází na ostrově severně od tří hlavních ostrovů. Dostali jsme se tam s Dodem zezadu od Shoreside Vale. Problém je v tom, že přímo na místě všechny naše pokusy o přistání skončily kolizemi, zřícením stroje a pochopitelně smrtí. Terén je zde pro přistání absolutně nevhodný a i kdyby se to nakrásně povedlo, neumíme si představit, že bychom dokázali zase vzlétnout a vrátit se ve zdraví na letiště. Zkuste to a dejte vědět, jak se vám dařilo.

9. A na konec...
Když už chcete zábavu za každou cenu, proč ne?
1. Střelba za letu
Ano, můžete používat Uzi během letu s Dodem, ale po kom byste asi tak stříleli, že? Takže budete muset přistát na některé z rušných ulic a pokropit od kokpitu spěchající chodce.
2. Pod obloukem
Až zvládnete pilotáž, pokuste se proletět pod obloukem na Portlandu blízko majáku.
3. Na střechy
S Dodem se dostanete na desítky jinak nepřístupných střech a můžete si prohlížet město z té nejkrásnější perspektivy.

PS1 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 1000 tipů a cheatů pro PlayStation!

0 - 9

007 RACING
Cheat mód
Po dohrátí některé z misí zadejte jako svoje jméno MMMQRRQ.

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ○, L1, L2, L1, R2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ↑, R2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte →, L1, ↑, L1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte R1, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, ○, ⊗, ⊗, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ⊗.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte L1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ⊗. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte L1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ⊗, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ACTION MAN: OPERATION EXTREME
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, L1
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2

ACTUA SOCCER 2
Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce

NOVÉ!

Tento měsíc žádné nové cheaty!

Naše cheaty jsou v drtivé většině prověřeny s evropskou PAL verzí. Vlastníte-li jinou verzi, je možné, že nebudou fungovat. Jste-li si jisti, že vlastníte PAL verzi, a cheat vám nefunguje, dejte nám vědět!

Tým Gremlin 11- ←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○
Neviditelní hráči- □, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←
Velcí hráči- ↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○
Malí hráči- ○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →
Hraní s plážovým míčem- ←, →, ←, ↑, ←, →, □, □
Chlupatý míč- ←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓
Hraní bez reflektorů- ←, ←, ←, ○, →, →, →, □
Černobílý mód- ↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑

ADIDAS POWER SOCCER '98
Cheat mód
V hlavní startovací obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2, aby se vám zpřístupnila obrazovka cheatů. Pak zadávejte následující cheaty.
Velké hlavy
□, ○, ○, ⊗, △, ⊗, □, ○
Skryté týmy
⊗, △, ⊗, □, ○, □, ⊗, △
Titulky
Bonusový stadion
□, ○, □, △, △, ○, ⊗, ⊗
Vyhrání zápasu
⊗, △, △, ○, ⊗, □, ○, △

AIR COMBAT
Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte L1 + ○. Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO.
999,999,000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓, ○, △, △, △, ○, △, ○, △, ○ + △, pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla, počet kreditů lze nyní nastavit na maximum.
Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, pak stiskněte L1 a držte.
Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10 krát zmáčkněte R1 + L1.
Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ←, ↓, →. Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Mini hra poběží asi 6 sekund, než se hlavní hra nahraje.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladící mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ⊗, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, L1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1
Výběr úrovně- △, ↑, ⊗, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ⊗, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ⊗, □
Neomezeně životů- △, ○, ⊗, □
Ladící mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce „Press Start" namačkejte ↑ 4X, ↓ 4X, ← 4X, → 4X na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ⊗ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT+R2 současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů). Skrytě FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti „Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, L2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT x3.
Vypnutí kolizí- R1 x4.
Nesmrtelnost- △ x3, □.
Štíty a palivo na maximu- △ x3, ○.
Maximum zbraní- L1, L2, R1, R2.
Dokončená mise- △ x3, ↓ x3.
Odstranění menu pauzy- ↓, L1, R2.
Zavolání doprovodu- □ x3, ○.
Upgrade současné zbraně- L1 x2, L1 x2.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte SELECT.

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R1, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice
V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R1, L1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy
V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, L1 ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ⊗.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Malý bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ⊗.
Malý bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 vyberte bojovníka.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
Pro aktivaci cheatů podržte L2 + L1 v obrazovce výběru úrovně nebo období.
Výběr úrovně- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, □, □, □
Všechny dovednosti- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, □, ○, □
Získání klíče- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, ○, □, □
Plné zdraví- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, □, ○, ○
Smrt- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, ○, ○, ○
Maximum mrkví- ⊗, □, R2, L2, ○, ⊗, □, □, ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, ○, □, ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, ○,

C

C&C: RETALIATION
Cheatový režim
Kliknete na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
Nepřemožitelnost
□ ⊗ ○ ⊗ △ △
Celá mapa
△ △ ⊗ ○ △ □
Parabomba
⊗ ⊗ ⊗ ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ ⊗ ○ ○
Peníze pro lidi
□ ⊗ □ ⊗ □ ○
Peníze
⊗ ⊗ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
Jaderný útok
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy- ↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron- ↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, L1, L2
Trhání- ←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel- →, →, ○, ←, ←, L1, L2, L1, L1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CASTLEVANIA CHRONICLES
Speciální menu
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ⊗ a odemkne se vám položka „Extra Option"

CHAMPIONSHIP SURFER
Ledový serfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte L2, L1, R2, L1, L2.

CIVILIZATION II
29874 KUSŮ ZLATA
Přejmenujte své město na „_CasH" a při psaní H, nezapomeňte podržet tlačítko L1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratí- SKCART
Zrcadlové tratí- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola ąla Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
Zrcadlové tratě
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno vašeho závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny re-

kordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡.
THE RELIC WARP
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každý 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého Pterodactyla aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte Ⓐ + ⓞ + ⊗ + ⊡.

CRASH TEAM RACING

Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ←, Ⓐ, →, ←, ⓞ, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, ⓞ, ←, ←, Ⓐ, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ←, Ⓐ, →, ↓, →,
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, →, Ⓐ, ↓, ←, Ⓐ, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ←, →, Ⓐ, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte →, ⓞ, ⓞ, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + L2. Namačkejte ↓, ⓞ, Ⓐ, →.

CRASH BASH

Demo Spyra 3
V titulní obrazovce stiskněte L1, L2, ⊡ a START

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ↑, ←, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑.
Super kód
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte Ⓐ, ←, ←, →, ⊡, ↑, ↑, ←, ⓞ, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím R2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ⊡,⊡, ⓞ, ↓, ←, →, ←,→. Poté během hry podržte a stiskněte ⊡ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte
ⓞ, ↓, ←, ↑, →, Ⓐ, ↓.

COURIER CRISIS

Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - eflcifcgkj 2 - iflcifccki
3 - mflcifcokj 4 - aflcifckkj
5 - fhclfigcjl 6 - flclficcil
7 - fpclfiocjl 8 - fdclfikcjl
9 - kflcifcgii 10 - oflcifccii
11 - cflcifcoij 12 - gflcifckij
13 - ffclfigccj 14 - fjclficcij
15 - fnclfiocjj

Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK

Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKFOEKJ
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ

D

DANGER GIRL

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ⓞ, ⊡, L1 + L2 + R1 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ⓞ.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ⓞ.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ⓞ.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zadávejte v některém z menu
Odemčení stadionů
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2
Zpřístupnění editoru hráčů
L1, L1, R1, R1, L2, R2, L2, R2
Prohlédnutí vítězné pohárové sekvence
L1, L1, R1, L2, R2, R1, L2, R2
Výběr audio-stopy
R1, L1, R1, L1, L2, R1, L2, L1

DEATHTRAP DUNGEON

Nesmrtelnost
V obrazovce voleb stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑
Výběr úrovně
Vyjměte pam. karty a v hlavním menu stiskněte L1, L1, Ⓐ, Ⓐ, ⊡

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
⊗, ⊗, ⊡, ⊡, Ⓐ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ.

DESTRUCTION DERBY RAW

Nezničitelnost
Jako kód zadejte „INVINCIBILITY"
Policejní auto
Jako kód zadejte „MINIBUS"
SUV
Jako kód zadejte „SEDAN"

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD

Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, ⊡
50 granátů a pět střel- →, ⊡, ↓, ⓞ
Tloušťíci- →, ⊡, ⊡, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, ⊡, Ⓐ, ↓
Obrácení celého ovládání- →, ⊡, Ⓐ, →
Kostlivci- 10 x Ⓐ, 4 x →
Groteska- ↓, ⓞ, ⓞ, ↓, Ⓐ, ↓
Neomezená brokovnice- →, ↑, ↓, ↓, ⊡, →
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, ⊡, →

DIE HARDER

Editor map- →, ↑, ↓, ⊡
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (⊡) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, ⊡, Ⓐ, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, ⊡, ←, ⓞ, Ⓐ, ↓
Nesmrtelnost- ↓, Ⓐ, →, ⊡
Tloušťíci- ←, Ⓐ, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Nekonečné životy- ←, ⓞ, ↑, ↓, ⊡, →
999 x turbo- ⓞ, ⓞ, ⊡, ⊡, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, Ⓐ, →, ↓
Létající hlavy- ⓞ, ↓, ↓, Ⓐ, ⊗, ⊡
Zvláštní pohled (střelací kamera)- ↓, ⓞ, ↓, ⓞ
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, ⊡, ↓
UFO mód- →, ⊡, Ⓐ, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ⓞ, ⓞ, ⊡, ⊡.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - ⊡, ⊡, ⓞ, ⓞ, L1, L1
Nesmrtelnost - Ⓐ, Ⓐ, ⊡, ⊡, L1, L2
Nekonečné munice - L1, L1, L1, L1, ⓞ, ⓞ

Mód první osoby
Všechny zbraně - ⊡, ⊡, ⓞ, ⓞ, L1, L1
Nesmrtelnost - Ⓐ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ, L1, L2
Nekonečné munice - L1, L1, L1, L1, Ⓐ, ⓞ

Mód ježdění
Nesmrtelnost - Ⓐ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, L1, L1, ⓞ, ⓞ
Nekonečný čas- L1, L1, L1, ⊡, ⊡, L1, L1, L1

DINO CRISIS

Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v inventáři.
Minihra Operation: WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnosti do pěti hodin.

DINOSAUR

Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2, poté stiskněte ⓞ, ↑, ⊗. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte ⊡, ↓, ←, →, ⊡. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, R2, L2
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, L1, R1, L2, L2, R2, R2, L1, L1, L2
Řízení zadními koly- L1, R1, R1, L2, L2, L1, L2, L1, L2, R1, L2, L1
Hra naruby- L2, L2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, L2, L2, L2, L1
Mini autíčka- L1, R1, R1, L2, L1, L2, L2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- L2, L2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, L2, L2, L2, L1, R2, R1

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Všechny tratě
Jako jméno zadejte ITSALLOVER
Fogartyho motorka
Jako jméno zadejte THEDOGSNADS
Toddova motorka
Jako jméno zadejte TODDMCARTOR
Všechny licence
Jako jméno zadejte BADDRIVER
1,000,000
Jako jméno zadejte GREEDYGIT
Foto programátorského týmu
Jako jméno zadejte TEAM

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň.

Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte ⊡, Ⓐ, ⓞ, ⓞ, START.

Následující cheaty se vpisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně:
L1, L1, ↑, L1, L1, ↓, L1, →, L2, ←
Všechny předměty:
L1 5x, L2 5x
Všechny klíče:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke:
L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1
Dvojnásobný damage:
L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2
Dočasná nezranitelnost:
L1, L2, L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2
Nesmrtelnost:
L2, L1, L1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezené napojení:
←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, L1
Duke s velkou hlavou: L1 9x, ↑
Duke s malou hlavou: L1 9x, ↓
Protivníci s velkou hlavou: L1 9x, ←
Protivníci s malou hlavou: L1 9x, →
Úvodní video: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L2
Tajná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R1
Závěrečné titulky: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
ⓞ, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ⓞ.

Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, ⊡, ⓞ, ⓞ, ⊡, L1, L2.

Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ⊗, L1, ⊡, L1, ⓞ, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ⓞ, L1, ⊡, ⓞ, L2, L1.

Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
⊡, ⊡, ⊡, ⓞ, ⓞ, ⓞ, ⊗.

Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, L2.

Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
⊡, ⊗, ⓞ, ⊡, ⊗, ⓞ, ⊡.

Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, ⓞ, ⓞ, L1, L1, L2.

Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, L1, L1, ⊗, ⊗, ⓞ, ⓞ.

Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, L1, L1, R1, ⓞ, ⊗, ⊡.

Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
⊡, ⊡, ⊗, ⓞ, ⊗, ⊡.

Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
⊡, ⊗, ⓞ, ⓞ, ⊗, ⊡, ⊡.

Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, L1, ⊗.

Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, L1, ⊗, L1, ⊗, ⊗.

Wacky FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, L1, R1, ⓞ, ⓞ, ⊡, ⊡

Outtake FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, L1, R1, ⊡, ⊡, ⓞ, ⓞ

Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
ⓞ, R2, L1, ⊡, L2, ⊗, ⊡.

Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ⓞ 4x, ⊗ 4x, ⊡ 4x, SELECT 4x.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, START.

Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
L1, L1, L1, R2, L1.

EHRGEIZ

Nekonečný mód
Stiskněte ←1 + START a stiskněte „Press Start".
Alternativní obleček
Během výběru bojovníka v „Arcade" módu podržte tlačítko ↑.
Hra za Kouji Masuda- Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews - Úspěšně dokončete „Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Tifu.
Hra za Djanga - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím osmi základních ne - Final Fantasy 7 postav.
Hra za Zacka - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím všech postav z Final Fantasy 7.
Cloudův třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ⊗.
Tifin třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓.

EVERYBODY'S GOLF 2

Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000

Tlustí hráči
Pauzněte hru a stiskněte
⊗, ⓞ, ⓞ, ⓞ, ↓, ↑, ↑, ←, L1.
Neviditelné stěny
Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte
⊡, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ⓞ.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce „Credits" (v „Options").
Maximum munice
L1,Ⓐ,↑,↓,ⓞ,ⓞ,Ⓐ,⊡,←,Ⓐ.

Nesmrtelnost
L1,Ⓐ,↑,↓,ⓞ,ⓞ,Ⓐ,⊡,→,⊡.

Všechny zbraně
L1,Ⓐ,↑,↓,ⓞ,ⓞ,Ⓐ, ⊡, ↑, ⓞ.

Smrt jednou ranou
(pouze pro nůž, obušek a boxer)-
L1, Ⓐ, ↑, ↓, ⓞ, ⓞ, Ⓐ, ⊡, ↓, L1.

Rychlejší střelba
L1, Ⓐ, ↑, ↓, ⓞ, ⓞ, ↑, ↑, ↑, ↓.

Okamžité vyřešení logických hádanek
L1, Ⓐ,↑, ↓, ⓞ, ⓞ, ↓, ↓, ↓, ↑.

Mód pro šílence
↓, ↓, ↓, Ⓐ, ↓, ↓, ↓, ⊡, ←, →.

FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX

Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte
←, →, ↑, ↓, ↓, ⓞ.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, L1, L1, ⊡
3. CD - L1, R1, L1, R1, L1, ⊡
4. CD - ⓞ, ⓞ, ⊡, R2, ⊡

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

Všechny zbraně	11692
Neomezená munice	61166
Velké hlavy	10397

FIGHTING FORCE

Cheat menu
V hlavním menu podržte ← + ⊡ + L1 + L2, dokud se neobjeví nápis „Cheat Mode". Najeďte do options a můžete si vybrat úroveň, ve které chcete začít, popřípadě zapnout nesmrtelnost.
Doplnění energie

Zapauzujte hru a stiskněte
→, R1, △, R2, △, ⊗

FIGHTING FORCE 2
Cheat menu
V obrazovce s nápisem „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Vyberte „Start Game" a vyberte si úroveň, kde chcete začínat. Zároveň budete nesmrtelní s neomezenou municí.

FINAL DOOM (DOOM)
Cheaty zadávejte v zapauzované hře

Nesmrtelnost
↓, L2, R2, R1, ↓, L1, ←, ○
Všechny zbraně s municí a klíče
⊗, R2, L1, ↑, ↓, R2, ←, →
Plná mapa
△, △, L2, R2, L2, R2, R1 R2
Zobrazení monster na mapě
△, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○
Procházení zdmi
L1, R2, L2, R1, ←, △, ⊗, →

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
Výběr úrovně
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte
→, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.

Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte
←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.

Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte
→, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.

Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte
↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.

Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte
←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

G

G-DARIUS
Nekonečně napojení
Poté, co se 100x napojíte, změní se v Options „Credit" na „Free Play"

Prohlédnutí FMV sekvencí
V Options najeďte na „Movies" a stiskněte ↓, ↑, ↓, ↑. Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte START

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE
Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.
Úroveň 1 - P, O, L, I, C, E.
Úroveň 2 - O, C, T, O, P, I.
Úroveň 3 - B, R, A, I, N, S.
Úroveň 4 - F, I, N, G, E, R.
Úroveň 5 - B, A, N, A, N, A.
Úroveň 6 - J, U, N, G, L, E.
Úroveň 7 - V, O, O, D, O, O.
Úroveň 8 - S, Q, U, E, A, K.
Úroveň 9 - D, U, N, D, E, E.
Úroveň 10 - T, E, A, P, O, T.
Úroveň 11 - B, U, T, T, E, R.
Úroveň 12 - I, N, D, I, G, O.
Úroveň 13 - S, T, R, O, U, D.
Úroveň 14 - E, L, I, X, I, R.
Úroveň 15 - L, I, Q, U, I, D.
Úroveň 16 - S, T, A, P, L, E.
Úroveň 17 - S, H, I, R, T, S.
Úroveň 18 - A, P, P, L, E, S.
Úroveň 19 - G, A, D, G, E, T.
Úroveň 20 - T, A, N, U, K, I.
Úroveň 21 - S, A, L, A, D, S.
Úroveň 22 - D, U, F, F, C, O.
Úroveň 23 - P, H, O, N, E, S.
Úroveň 24 - A, S, S, E, R, T.
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N.
Úroveň 26 - J, O, Y, P, A, D.
Úroveň 27 - A, C, T, I, V, E.
Úroveň 28 - M, E, N, A, C, E.
Úroveň 29 - W, I, N, D, O, W.
Úroveň 30 - A, G, E, N, D, A.

GAUNTLET LEGENDS
Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.

Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓

Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←

Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte START, abyste vyvolali speciální menu.

Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R1 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ⊗.

Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←,

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, → ↓.

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.

Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, → ↓.
Stiskněte START a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969
Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy:
M, C, V, I, C, A, R.
Všechny zbraně a neomezená munice:
T, O, O, L, E, D, U, P.
Zvýšení skóre na skoro deset milionů:
B, I, G, B, E, N.
Přístup k souřadnicím na mapě:
S, W, E, E, N, E, Y.
Zvýšit úroveň na pět:
O, L, D, B, I, L, L.
Zrušit úroveň:
G, R, A, S, S.
Přístup do úrovně dvě:
M, A, Y, F, A, I, R.
Přístup do úrovně tři:
P, E, N, T, H, O, U, S, E.
Přístup do úrovně čtyři:
R, A, Z, Z, L, E.
Všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice:
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět:
H, A, R, O, L, D, H ,A, N, D.

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1,000,000 bodů.
MUCHCASH- 500,000 bodů.
NOFRILLS- ladicí mód.
WUGGLES- zobrazí vaše souřadnice.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V „Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v „Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES
Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet
Had, Medúza, Mince, Medúza

Centaur's Forest
Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník

The Big Olive
Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula

Hydra Canyon
Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják

Medusa's Lair
Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur

Cyclops Attack
Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník

Titan Flight
Voják, Mince, Mince, Hrom

Passageway of Eternal Torment
Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus

Vortex of Souls
Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End
Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte „100m Free Style" a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ⊗, .

Vesmírná loď
V „Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4.5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 5.0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení latky poletí okolo vesmírná loď.

Tyrannosaurus Rex
V „Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi dívky

UFO
V „Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo R1, abyste se rozeběhli k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo R1. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO spadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.

Ptáci
V „Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.

Krtek
V „Triple Jump" nebo „Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými poslední mi 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.

Balonek
V „Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35.Potom poletí davem diváků balónek.
Hlídkový balon
V „High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, R2, R2, ○.

K

KKND: KROSSFIRE
Cheat mód
Při hře stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 a nakonec přímáčkněte START. Zapauzujte se hra a pak vyberte „Display Password" a stiskněte ←.

L

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

Ublížení Razielovi
←, ○, ↑, ↑, ↓.

Doplnění magie a „Glyphu"
→, →, ←, △, →, ↓.

Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.

Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.

Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.

Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.

Zapnutí „Force" schopnosti
←, →, ○, ←, →, ←.

Zapnutí „plavací" dovednosti
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.

Zapnutí „Constrict" dovednosti
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.

Ohnivý Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.

Další varianta ohnivého Reavera
△, →, ↓, ○, ↑.

Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.

Kain Reaver (pouze grafický
⊗, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.

Všechny schopnosti
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

LEMANS 24 HOURS
Všechna auta a tratě
Pojmenujte se jako „TATOO".
1999 Audi prototyp
Pojmenujte se jako „MAYOU".
1999 Toyota
Pojmenujte se jako „PINOU".
1999 BMW
Pojmenujte se jako POHLIN.
Auto Hot Dog na speciální trati
Pojmenujte se jako „HOTDOG".
Auto cheeseburger na speciální trati
Pojmenujte se jako „FROMAGE".
Koláčové auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIE"
Pizza auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIZZA"
Vesmírná trať
Pojmenujte se jako „NAIMAR"
Bonusová auta
Pojmenujte se jako „MM1" až „MM7".
Plážové buginy
Pojmenujte se jako „BIGGY1" až „BIGGY8"
Speciální úvodní video
Pojmenujte se jako "JACKPOT"

LMA MANAGER 2001
500 milionů L
Jako jméno zadejte FILTHY RICH

Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS

Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

LMA MANAGER 2002
L500,000,000 Jako jméno zadejte MONEY TREE
Rychlá výstavba stadionu
Quick stadium building:
Jako jméno zadejte BOB THE BUILDER
Bezplatné přestupy
Jako jméno zadejte HYPNOTISED
Hodnocení hráčů na 90%
Jako jméno zadejte TOP NOTCH
Rychlé uzdravování
Jako jméno zadejte MIRACLE

M

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
10x vyšší ohodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte R2, ○

10x nižší hodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
↑, ↓, ↑, ○, ○, R2

Perfektní rovnováha
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
R2, ←, ↑, →

Zobrazení stavu rovnováhy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
←, ○, R2, △, R2, ○, ⊗

Speciál vždy na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
←, ↓, △, ○, ↑, ←, △, R2

Přičtení času
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
R2, ↑, ○, ⊗

Velká kola
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
↓, ○, ○, ↓

Babička
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte
↑, R2, ⊗, ⊗, ↓, ○

MEDAL OF HONOUR
Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte
↓, ↑, R1, △, △, ○, ↓, ↑, R1, △.

Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat mód
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

MEGAMAN X5

Xovo brnění Super Nova
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Xovo brnění Fourth
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓, ↑, ↑, 9x ↓
Megamanovo ultimátní brnění
Označte Megamana v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Zerovo Černé brnění
Označte Zera v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↓, ↓, 9x ↑

MEGAMAN X6

Xovo neomezené brnění
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce ←, ←, ←, →.
Dark Revived Hunter
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce L1, L1, L1, L2.

MEN IN BLACK: CRASHDOWN

Všechny zbraně
Jako heslo napište MAGICPOCKETS
Neomezená munice
Jako heslo napište UFO
Nesmrtelnost
Jako heslo napište RBHARD
Smrt jednou ranou
Jako heslo napište ONESHOTSPLAT
Náhlá smrt
Jako heslo napište MARRYMEALECKS
Turbo
Jako heslo napište RUNSLIKETHEWIND
Sluneční brýle
Jako heslo napište TINTEDSPECS
Rozmazaná grafika
Jako heslo napište MENINBLURRR
Změna úhlu kamery
Jako heslo napište ALIENSEYEVIEW

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím START) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu „Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte START a stiskněte R2, ⊗, L1, ○, ↑, R1, ↓, ↑, ↓, ⊗, R2.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte START a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, R2.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte START a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, R1, R2, ⊗, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte „TTOPFSECRETT" jako kód do „Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte „SEECOOLMOVIE" jako kód do „Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte „IMTIREDTODAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Turbo mód
Zadejte „GOOUTTAMYWAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Superskok
Zadejte „BIONICJUMPER" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte „SCAREDSTIFFF" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".

MONSTERS, INC.

99 životů
Při hře podržte L1 + L2, a stiskněte ○, ○, △, R1, ⊗, △
Full health
Při hře podržte L1 + L2, a stiskněte ○, ○, R1, △, ⊗, △
Maximální strašenlivost
Při hře podržte L1 + L2, a stiskněte ○,

MORTAL KOMBAT 3

Cheat menu
Po obrazovce „Prepare For Kombat" stiskněte ⊗, L1, R2. Při správném zadání uslyšíte cinely. Na straně kostky „Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ⊗, ○, △, L1, L2, R1, R2, L1, R1. Při správném zadání uslyšíte „You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4

Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte „Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví „cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte „Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka)a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES

Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, ⊡, ○. Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditů se změní na „Freeplay".
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ←+ L1 + L2 + ⊡+ △ dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon.
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníků označte Sonyu a stiskněte ↑ + START. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníků stiskněte ↑ + START.
Zpřístupnění „?"
Na čtverci „Konfigure Kombat" podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑.

MOTO RACER

Kódy zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ○, R2, △, X.
Zpřístupnění všech obrácených tratí:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, R2, △, X.
Převrácený mód:
←, →, ←, →, ○, ○, L1, R1, △, X.
Motorky Pocket bike:
↑, ↓, R2, R2, ↓, ↑, L1, X.
Rychlost počítače 50 km/h:
↓, ↓, ↓, ○, L1, ○, R2, ↓, ↓, X.
Super zrychlené motorky:
↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, X.
Motorky budoucnosti:
↑, ↑, ↑, ↓, L1, R2, R2, L1, ○, X.
Noční tratě:
↑, ○, L1, ↓, △, R2, ○, ←, R1, X.
Motorky bez jezdců
←, ←, △, →, →, ↑, ↓, L1, L1, ⊗.
Jezdci bez motorek
→, →, ○, ←, ←, ↓, ↑, R2, R2, ⊗.
Titulky
Prohlédnutí vítězné FMV sekvence

MOTO RACER 2

Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ⊗.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, R1, △, ⊗.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte ○, R1, →, ←, L1, L1, ⊗.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, R2, ↑, ↑, R1, R1, ↓, ↓, L1, L1, R1, △, R1, ↑, ↓, R, △, R2, L1, R1, R2, R2, L2, ↑, ↓, ↑, R1, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte R1, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
Zpomalení hry
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, R1, R2

MUPPET MONSTER ADVENTURE

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Všechna morfování
○, R2, ○, ←, →, R2, ↑, ↓, ○, R2
99 životů
↑, ↑, ↓, ←, →, R1, ↑, ←, →, ○.
Kuřecí puška
R1, R1, ○, R1, ○, ○, R1, R1, ○, R1
+10 mincí
←, ↑, ↓, →, R1, R2, ○, R1, R2, ○
Neomezený čas v minihrách
↓, R2, R2, R2, ↑, L1, L1, L1, ↓, ↑
Zpřístupnění celé galerie
R1, ←, ○, →, ↓, ↑, R1, ↓, ○, ↓
Odemknutí všech úrovní
↑, ↑, R1, ↓, ↓, ○, ←, R1, →, ○
Výběr úrovně
R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R2.
Nesmrtelnost
R2, R2, L1, L1, R2, R2, R2, L1, L1, R2.
Létající kamera
R1, ←, R2, ↑, R1, R2, L1, ↑, R2, ↑.

MUPPET RACEMANIA

Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko START.
Všechny tratě
○, △, ⊗, ○, △, ⊗, ○, △, R1, ⊗
Všechny postavy a vozidla
△, ○, △, R1, △, ⊗, △, △, ⊗, ○
Závěrečné titulky
○, △, R1, △, ⊗, △, R1, ○, △, ⊗

N

NBA HOOPZ

Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního R1, druhého ⊗ a třetího

3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malé hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména.
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcavB 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte START+ R1+ ⊗. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ R1+ ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce ↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte R2, L1.

Zpomalená auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, R1, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, CIRCLE, SQUARE a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.

Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM

Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

NIGHTMARE CREATURES

Cheat mód
Zadejte jako heslo ←, ↑, △, ↓, △, △, ⊗, ↑ nebo ←, ↑, △, ↓, ○, △, R1, ↓
Ladící mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1(3), L1(3), R1(3), R1(3), START.

Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, R1, L2, R2, START.

Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte L2, L2, R1, R1, R1, R2, START.

Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, START.

Výběr úrovně
V hlavní obrazovce namačkejte L1, L1, L2, R1, R1, R2, START.

NIGHTMARE CREATURES 2

Cheat menu
Zapauzujte hru a stiskněte R2 + L1 + ○ + R1 a nakonec START.
Zapauzujte hru a objeví se volba Cheats.

Procházení zdmi
V hlavním menu stiskněte R2 + L1 + ○ + R1 a nakonec START.

Nesmrtelná monstra
V cheat menu stiskněte R1 + ○ + START.

Výběr úrovně
Označte „New Game" a stiskněte L1 + R2 + ○ + R1 + START. Znovu označte „New Game" a šipkami ← a → si vyberte úroveň.

Zobrazení zbývající energie nepřátel
V cheat menu stiskněte R2 + L2 + R1 + START.

Zabití jednou ranou
V cheat menu stiskněte L1 + L2 + R1 + R1 + START.

Neomezený počet napojení
V cheat menu stiskněte L1 + L2 + R1 + START.

Super vylepšení
V cheat menu stiskněte L1 + R1 + START.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Dětský mód
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte R2, R2, R2, START, START, START, R2, R2, R2.

Velké hlavy, nohy a ruce
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, L2, L2, L2, START, START, START.

Nesmrtelnost a všechny předměty
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○, △, R1, ○, △, R1. Ninja se promění v nesmrtelného kostlivce a bude mít všechny předměty.

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Opakováním kódu měníte zbraně.

Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a načtěte hru. Při nápisu „Checking Memory Card" stiskněte R2, R2, R2, R2.

Slabší bosové
Při souboji s bossem zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L2, L2, R2, R2, △ 6x.

Velké hlavy
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, START, L2, L2, L2, START, START, START.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Z hlavního menu si vyberte volbu „Time-Trial" a označte položku „use competition access code".
Všechny tratě- L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechny vylepšení- L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky- M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci- G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód- E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace- B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)- T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)- L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)- A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)- L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)- J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

O

O.D.T.

50 životů
Zapauzujte hru a stiskněte , ↑, ○, →, START, R2

Doplnění zdraví
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, R2
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ↑, ↓, ○, R2

Doplnění many
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ○

Doplnění zkušeností
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R2, L1, L2, R1

Zvýšení úrovně kouzel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, △, START, L1, R1, START

Zvýšení úrovně zbraní
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R1, L2, ←, →, ↑, ↓

Vylepšení schopností
Zapauzujte hru a stiskněte R2, ○, △, START, ←

ONE
Všechny zbraně
Jako password napište „Maxpower"
Ladicí mód
Jako password napište „HEYBUDDY"
Nesmrtelnost
Jako password napište „DIEFOOLS"
Výběr úrovně
Jako password napište „Hevyfeet"
Hesla do úrovní
2 - DIYGIXRA 3 - KCSVJTJB
4 - RWLKLPBC 5 - YQFZMLTC
6 - FLZNOHLD

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo „BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo „HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo „VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo „CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo „EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo „BODYSWAP".
Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo „OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo „CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte „GETACCES"
nebo „OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte „NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte „HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte „MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte „IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte „SKATBORD" jako heslo.
Mutantní mód
Zadejte „GENETICS" jako heslo.
Příšery se obnovují
Zadejte „JUSTKIDN" jako heslo.

POPULOUS: THE BEGINNING
Cheatový mód
V první úrovni označte ⊗
každý strom na mapě.
Po zapauzování hry najdete
cheatové menu.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
R2, ○, R2
Neomezeně napojení
L1 + L2, L1 + R2 + R2
Přístupný tovární jezdec
→ + R2, ←+ SELECT + ⊗
Testovací černé Porsche
→ + R2, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou
R2, ⊗, R2
Všechna auta skáčou
↑+ R2, ↑ + ⊗, ↑ +
R2, ↑ + ⊗, ↑ + R2, ↑ + ⊗.
Zrychlená auta
SELECT + R2, SELECT + ○, SELECT + R2 + ○
Super auto
SELECT + R2, SELECT + ⊗, SELECT + R2 + ⊗
Zrcadlový mód
← + ⊗, ↓+ △, → + R2
Interaktivní tratě
↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě
↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda
↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy
↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence
a titulků
R2, ⊗, ← + SELECT, → + START

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE
Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako
kód zadejte OMEGA
Neomezeně napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako
kód zadejte FOREVER
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako
kód zadejte IMMORTAL
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako
kód zadejte SHOWCASE

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat
Dokončete hru na jednoduchou obtížnost.
Stříbrný cheat
Dokončete hru na střední obtížnost.
Zlatý cheat
Dokončete hru na vysokou obtížnost.

R

R-TYPE DELTA
Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a zadejte
některý z cheatů
100% kanón
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + △
Červený power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + R2
Modrý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ⊗
Žlutý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ○

RAINBOW SIX
Odhalení všech map
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte ⊗,○,R2,△,△,○,⊗.

Závěrečná animace
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte R2,△,R2,R2,○,○,⊗.

Doplnění zdraví
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte △, △, ⊗, ○, ○, ⊗,
R2, R2.

Neviditelní rukojmí
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte ○, ○, R2, △, ⊗, △,
⊗, ○.

Odemčení všech dveří
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte △, R2, R2, △, ⊗, ○,
R2, △.

Více munice
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte R2, R2, ○, △, ⊗, △,
⊗,△.

Hra bez teroristů
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte △, ○, ○, △, R2, ⊗,
△, ○.

Supermuži
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte ⊗, R2, △, △, ○, R2,
⊗, ⊗.

Všichni za sebe
V hlavním nebo „Pause" menu podržte
L1 a stiskněte ○, △, △, ⊗, ○, R2,
⊗, △.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Hesla do jednotlivých úrovní
H2T8TSHRP!T87
PZX8Z5PRP!Z87
XZ7875XRP!787
?Z?8?5?RP!?87
H6DZDVGSP8D97
P6HZHV48H8H97
X6LZLVWSH8K97
Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a spusťte konzolu. Vyberte kampaň a v ní načtení
hry. Jako heslo zadejte
P8H!H!P8P?H!?.

RALLY CROSS
Cheaty
Lze zadat pouze jeden z cheatů pro celou sezónu
fat tires - tlusté pneumatiky
no wheels - žádné pneumatiky
wheels - speciální pneumatiky
stone - těžší auta
feather - lehčí auta
float - nízká gravitace a zmatení protivníci
spinner - snížení tření
banzai - zvýšená akcelerace
noviscous - voda a bahno nezpomaluje
radbrad - reálná gravitace
high_time - větší smyky
Zpřístupnění sezón
Jako svoje jméno napište
vet me - získání sezóny zelenáčů
im a pro - získání sezóny veteránů
weeoo - získání všech sezón

RAPID RACER
Cheaty - následující kódy zadávejte namísto jména
/BOA - všechny lodě
QAK - kachní mód
HURR - loď Hurricane
STR - všechny trasy
DAY - zpřístupnění všech denních tratí
NIT - zpřístupnění všech nočních tratí
RRIM - zpřístupnění všech zrcadlových tratí
FRAC - zpřístupnění všech fraktálových tratí
WINR - vyhrané všechny tratě

RAYMAN
99 životů
Jako heslo zadejte XNB9FM!Z2?
Prohlédnutí konečné FMV sekvence
Jako heslo zadejte NW?N4RCFDQ

Hesla do úrovní
Band Land, Allegro Presto -
!GNSZ36N9X
Blue Mountain, Twilight Gulch -
PJNJF!Q29P
Blue Mountain, The Hard Rocks -
Z?W0Z3GTFP
Picture City, Pencil Pentathalon -
Z8N8P36D6P
Picture City, Space Mama's Crater -
Z8W0Z5QN0Z
The Cave of Skops, Crystal Palace -
VPN8P!646Z
The Cave of Skops, Eat at Joe's -
P1N07!6NSZ
The Cave of Skops, Mr Skops' Stalactites - FGN83562SZ
Candy Chateau - FJSJ!C620P

RELOADED
Extra munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10
vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte △, ←, ←, ←, ○, △, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro munici.

Uzdravení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10
vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ↓, →, ←, △, →, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro doplnění energie.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10
vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, △, ⊗, →, ○, △, ↓

Hraní za Fwanka
V obrazovce výběru postav označte
Mamma a stiskněte L1, ○, L1, ↓, ↓,
L1, ○, L1, L1. Nad Sister Magpie přeletne červený balónek, místo které je nyní Fwank.

Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10
vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, ↑, ⊗, ○. V zapauzované hře se zpřístupní volba pro munici.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód - I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOO!
Aktivuje Bubble Soccer mód - IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON
!Aktivuje všechny tratě - NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód - PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta - WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě - YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v „Options menu" L1, L2, R1,
nebo R2.

SIMPSONS WRESTLING
Bonusové zápasy
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←,
→
Bonusový ring
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L2, R1, ○, L2, L1
Neomezené zdraví
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, R1, R1, →, ←
Neomezená energie
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, R1, R1, ↓, ↑
Hra za Itchyho nebo Scratchyho
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, L2, ○, R1, L2
Ring Big Ape
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L2, R1, ○, L2, L1
Velké ruce
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, ○, R1, ○, L2, ○
Velké hlavy
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, L1, R1, ↑, ↓
2D postavy
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, L1, R1, ←, →
Legrační titulky
Na obrazovce s nápisem Press Start
stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, R1, ○, L1

SLED STORM
Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save

Hraní za Sergeie
R2, L1, R2, L2, △, L2, ⊗, ○

Hraní za Jackala
L2, L2, ○, L2, R2, L1, L1, △

Skútr s lyží
○, △, R2, L2, L2, L1, ⊗, △

Demo trať
L2, L1, △, R2, △, L1, ○, ⊗

Zrcadlové tratě
○, L1, L2, L2, L1, ⊗, △, L2

Obrácené tratě
R2, L1, ⊗, R2, L2, ⊗, △, ○

Super Snocross 6
R2, ⊗, △, △, L1, L2, ○, △

Kompletní Open Mountain Championship
R2, ⊗, L2, R2, ○, L1, ○, △

Levnější upgrady
⊗, L1, ○, △, R2, R2, △, L2

Dance mix
L2, △, ⊗, L2, △, R2, ○, ⊗

Mlha
R2, L1, ⊗, R2, L2, ⊗, △, ○

SPEC OPS: RANGER ELITE
Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
Zpřístupnění všeho
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
Ladicí mód
Jako heslo zadejte DRILHERE.
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
Nekonečné životy
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
Všechny obleky
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
Všechny galerie
Jako heslo zadejte DRKROOM.
Všechny tréninkové režimy
Jako heslo zadejte CEREBRA.
Velké hlavy
Jako heslo zadejte ALIEN.
Velké nohy
Jako heslo zadejte STACEYD.
Mód What if?
Jako heslo zadejte VISIONS.
Nejvyšší skóre programátorů
Jako heslo zadejte VHISCRS.

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v inventáři
Nekonečné životy
R2(6), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.

Volba úrovně
R2, R2, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 +
L2 a stiskněte Square.

Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2
a Sparks vám ukáže směr
k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají
při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
○(4x), R2.

Velká hlava
↑(4), L1(4), ○.

Placatý mód
←, →, ←, →, L2, L2, L2, L2, R2.

Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, ←, ↓, →, ↑, ○.

Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, ←, ↓, →, ↑, ⊗.

Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, ←, ↓, →, ↑, R2.

Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, ←, ↓, →, ↑, △.

Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Titulky
R2, ○, R2, ○, R2, ○, ←, →, ←, →,
←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, R2, ○.

Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ○, ○.

Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ←, →, ←, →, R2, ○, R2, ○,
R2, ○

Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.

Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, L2, R1, L2,
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗.

Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓,
→, ↑, R2, L1, L2, R1, L2, ↑, →, ↓,
←, ↑, .

Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte

↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.

Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.

Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

99 životů
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, R2, L2, ↑, ↑, ↑, ↑, ○

Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R1, ○, L1, ○, R2, ○, L2, ○

Jednoduchá obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, ×

Těžká obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, □

Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR WARS: DEMOLITION

Nesmrtelnost
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte RAISE_THEM

Všichni jezdci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte WATTO_SHOP

Zpomalení
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LOW_MO_ON

Turbo mód
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte THROTTLEUP

Rychlejší střelba
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte FIRERATEUP

Nízká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LO_GRAV_ON

Vysoká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte BFM_FEELIT

Stejná vozidla v multiplayeru
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MULTI_CARS

Hra bez nepřátel
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_BADDIES

Tři útočí najednou
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte ITS_A_TRAP

Přeměna Hunt-A-Droid na Hunt-A-JarJar
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte GUNGANHUNT

Náhodné tratě a protivníci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_PEEKING

Prohlédnutí vítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MOVIE_SHOW

Prohlédnutí nevítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte SAD_MOVIES

Alternativní ovládání
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte EXTRABUTTS

STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES

Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana, stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte × a můžete začít hrát jako královna Amidala.

Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte × a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).

Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.

Tajné úrovně
11. úroveň:
Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň:
Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň:
Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň:
Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.

Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STREET SK8ER

Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových tratí
→, ○, □, ←, □, ○, R1, L1

Všechna prkna
→, →, R1, R2, ←, ←, L1, L2

Hra za Sarah
←, ←, □, →, →, ○, R1, R1

Hra za Micka
←, →, ○, □, R2, L1, L2, R1

Hraní za Bonobo
→, ○, ←, ←, ○, ○, □, □

Hraní za Saho
Dohrajte „Street Tour" dvakrát s Frankie

Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny.

Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi a prkna se zpřístupní všechna.

STREET SK8ER 2

Náhradní kostýmy
Držte L1, L2, R1 nebo R2 a vyberte „Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem „Press Start Button"

Všechny tratě
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □

Všechna prkna

Všechny postavy
←, ←, →, ○, L2, □, →, R2
Dovednostní level a atributy na maximu
L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

SYDNEY 2000

Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „Select mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ×.

Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ×.

Super obtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.

Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ×.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ×.

Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ×. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ×. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TEAM BUDDIES

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, ×, ×.

Přeskočení světa
Na informačním panelu v rotundě podržte L1 + L2 + R2 a stiskněte R1

Stejně vypadající budovy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, ○, ○

Velké nohy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, □, □, ×

Velké zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ○, ○, △

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ×, △, □, ○

Odemčení všech úrovní a světů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ○, □, □

Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, △, ×

Doplnění energie celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, △, ×, ×

Doplnění munice celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ×, ×, △, △

První speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ×, ×, ×

Druhá speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ×, ×, ×, △

Super zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ×, □, □

Raketové boty
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, □, □, △

Jetpack
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, △, △

Silnější balíčky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ×, ×, ○

Nezničitelná základna
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ×, △, △, ×

Rychlejší výroba zbraní
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ×, ×

Rychlejší výroba panáčků
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ×, ○

Přátelská zvířata
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, □, ○

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Uzdravení
Zapauzujte hru a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.

Maximální nosnost 99 předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ↓.

Zvýšení počtu předmětů o 1 kus
V obrazovce výběru předmětů podržte L2 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →.

1 kus od každého předmětu
V obrazovce výběru předmětů podržte R1 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.

Všechny mise
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte R1 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →

Výběr rozmístění nepřátel
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte R1 □, □, △, △, →, →, ↑, →.

TENCHU 2

Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte ○ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.

Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT + R1 (zobrazí se mapa) a stiskněte 5x ○.

Zpřístupnění všech věcí
V obrazovce výběru předmětu stiskněte R2, L2, R2, L2. Potom podržte SELECT a stiskněte →, ←, ○, □, ↓, ↑, ↑.

Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stiskněte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Zpřístupnění všech úrovní
Označte neodemknutou misi (označena -). Podržte □ a stiskněte →, ←, ↓. Pusťte □ a podržte ○. Stiskněte ←, →, ↑. S ○ podržte □ (nepouštět ○) a stiskněte ↑, ↓.

Hraní za Tatsumaru
Dohrajte hru za Ayame a Rikimaru

TEST DRIVE 5

Všechna auta
Vytvořte rekord trati a podepište se jako „NOLIFE"

Všechny módy
Jako password napište „VRSIX"

Všechny tratě
Jako password napište „NUTS"Bonusové

FMV sekvence
Jako password napište „AUXYRAY"

Bonusová auta
Jako password napište „SPUNK"

Původní trať Silverstone
Jako password napište QUALITY

Mód s policisty
Jako password napište VRSIX

Čtvrtmílová trať tahačů.
Jako password napište FIESTA

Super Arcade mód
Jako svoje jméno v Time Trial módu napište „SPURT"

TEST DRIVE 6

□6,000,000
Napište „AKJGQ" namísto jména.
Všechna auta
Napište „DFGY" namísto jména.
Všichni soupeři
Napište „OPIOP" namísto jména.
Všechny tratě
Napište „ERDRTH" nebo „ERERTH" namísto jména.
Všechny „Quick Race" tratě
Napište „CVCVBM" namísto jména.
Vypnuté checkpointy
Napište „FFOEMIT" namísto jména.
Zapnuté checkpointy
Napište „NOEMIT" namísto jména.
Jízda bez soupeřů
Napište „OPOIOP" namísto jména.

THE FIFTH ELEMENT

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R2, R1, SELECT.

THE ITALIAN JOB

Cheatový mód
V hlavním menu stiskněte △, △, ○, △, ○, △, □, △, □, △
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Odemknutí všech misí v „Italian Job"
Odemknutí všech checkpointů
Odemknutí všech ničitelů
△, □, □, △, □, □, △, ○, ○, ○
Odemknutí všech tras ve volném ježdění
□, △, □, ○, ○, ○, △, ○
Odemknutí všech závodů v challenge
□, □, △, ○, ○, □, △, ○

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

99 životů a všechny DNA
Zadejte některé z následujících hesel do položky Password
Compy -
×,×,○,△,□,×,□,×,○,□,△,□
Lovec -
□,□,△,○,×,□,□,□,□,×,○,△
Raptor -
×,×,○,△,□,×,□,×,□,□,△,○
△-Rex -
×,×,○,△,□,□,□,×,△,□,△,□
Prey -
□,□,△,○,×,×,□,□,△,×,○,△
Výběr postav
Lovec -
□,×,○,△,×,○,□,△,□,×,○,×
Prey -
△,×,△,×,○,×,□,△,△,□,○,×
Raptor -
□,×,○,△,×,○,□,△,×,□,○,×
△
Rex -
△,□,○,□,×,△,△,○,□,△,△,×

Prohlížení FMV sekvencí
Jako Password zadejte □, ×, ○, △, △, ×, □, ○, △, ○, ×, □. Zprávy o chybném hesle si nevšímejte a zadejte ho ještě dvakrát, teprve pak se zpřístupní další položka v hlavním menu.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Golden Gun mód
Dokončete celou hru.

Nesmrtelnost
Dokončete úroveň Meltdown s nejlepším časem.

Všechny zbraně
Dokončete úroveň Turncoat s nejlepším časem.

Neomezená munice
Dokončete úroveň Fallen Angel s nejlepším hodnocením.

Silnější zbraně
Dokončete úroveň Flashpoint s nejlepším hodnocením.

Silnější nepřátelé
Dokončete úroveň Russian Roulette s nejlepším časem.

Neviditelný Bond
Dokončete úroveň Villa s nejlepším hodnocením.

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ×, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

THIS IS FOOTBALL 2

Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte L2, L2, L1, R1, □
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, R1
Malí (rychlí) hráči

V hlavním menu stiskněte
R2, R1, R2, ○, ○

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně
L1 + L2 + R1 + R2 + → + ○ + △ + □
stiskněte ⊗ v menu „Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA 2
Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE
Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo-mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

TOCA WORLD TOURING CARS
Všechna auta
Jako kód zadejte „Fleeting"
Všechny tratě
Jako kód zadejte „Magic23"
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

TOMB RAIDER
Všechny zbraně a dobití munice
V inventáři stiskněte
L1, △, R2, R2, R2, R2, ○, L1.
Přeskočení úrovně
V inventáři stiskněte
R2, R2, △, L1, L1, ○, R2, R2

TOMB RAIDER II
Přeskočení úrovně
Držte L1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L1, otočte se třikrát o 360°, skočte dopředu s otočením o 180° ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte L1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L1, otočte se třikrát o 360° a skočte dozadu s otočením o 180° ve vzduchu.

TOMB RAIDER III
Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte R2, R2 5x, □, R2 3x, □, R2, □, R2 2x, R2, □, R2 2x, R1, R2.

Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2 2x, R2 4x, □, R2, □ 2x, R2, □ 2x, R2 2x, □, R2 2x, R2.

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte R2, □, R2 2x, R2, □, R2, □, R1, R2 4x, □, R2, □ 4x, R2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V inventáři označte „LOAD", stiskněte L1 + L2 + R2 + R1 + △ a nakonec ↑.
Všechny zbraně
V inventáři označte „SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + L2 + R2 + R1 + △ a nakonec ↑.
Všechny artefakty
V inventáři označte „LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + L2 + R2 + R1 + △ a nakonec ↓.

TOMB RAIDER: CHRONICLES
Všechny artefakty
V invertáři označte ukazatel času a podržte L1 + R2 + L2 + R1 + ↑. Aktivováním cheatu se zpřístupní speciální položka v hlavním menu.
Neomezené lékárny a munice
V invertáři označte ukazatel času a podržte L1 + R2 + L2 + R1 + ↓.

TOMORROW NEVER DIES
Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, SELECT, ○.
Volba úrovně
V menu výběru mise naťukejte
SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, ○, L1, L1.
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, L1, L1.
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, R2, R2, R2. Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ○○, →2x, ←2x, →2x.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ○○, △, SELECT.
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, △, △, △, △. Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
Všechny arény
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13
⊗, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy
□, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů
⊗, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ⊗, △, ○, ⊗, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○(2x), ↑, ←, △, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○, □, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Vždy přístupné speciály
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, □, △, →, ↑, □, △
Turbo
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, □, △
Body navíc
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, →, □, ○, →, □, ○, →
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ⊗, 4x □, 4x ⊗, 4x □, 4x ⊗, □
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ⊗, 4x ←, 4x ⊗, 4x ←, 4x ⊗, 4x ←
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

TWISTED METAL 4
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, L1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte L1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, R1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte R1, L1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte , L1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte L1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, L1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte R1, →, ←, R1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, R1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, L1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, L1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte , ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, R1, ↓, START, ○.

V

V-RALLY
Aktivace cheatů
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte
↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
Všechny cheaty
Aktivujte cheaty a stiskněte
← + L1 + R2 + R1 + R2

V-RALLY 2
Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + SELECT. Nyní si ⊗ zaktivujte políčka.

VIGILANTE 8
Následující hesla pište do kolonky „Password" v options
Všechny nebonusové postavy:
GANGS_ALL_HERE
Vetřelec:
INVITE_VISITOR
Tajné úrovně:
SECRET_LOCALES
Všechny cheaty vypsané výše:
GIMME_DA_WORKS
Bonusové postavy a úrovně:
WMNNWLHTSCUCLH
Velká kola:
MONSTER_WHEELS
Silnější řízené rakety:
DEADLY_MISSILE
Snížená gravitace:
REDUCE_GRAVITY
Hra bez protivníků:
GO_SIGHTSEEING
Nesmrtelnost:
I_WILL_NOT_DIE
Prohlédnutí FMV sekvencí:
SEE_ALL_MOVIES.
Dvě stejná vozidla ve VS módu:
SAME_CHARACTER
Super obtížnst:
HARDEST_OF_ALL
Zpomalení:
SLOW_MOTION_ON

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu Vigilante 8. Objeví se zpráva „V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na „Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady
L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Super rakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayeru- MIXED_CARS
Vypnutí všech kódů- NO_CODE

W

WARZONE 2100
Na ovladači ve druhém portu stiskněte START a zapněte konzoli. Držte START, dokud se hra nenahraje a pak stiskněte L1, L1, R1, R1, SELECT, START.
Tlačítka na druhém ovladači získají tyto funkce
SELECT - skok do další mise
△ - nesmrtelnost
○ - nekonečné zdroje energie
⊗ - zpřístupnění všech předmětů
L1 - přidá budovy
R2 - přidá jednotky
↑ - silnější super jednotky
→ - silnější normální jednotky
↓ - dokončení výzkumu

WCW MAYHEM
Všichni zápasníci
Zadejte „PLYHDNGYS" jako Pay-Per-View password.
Alternativní zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password.
Aréna TNT Nitro
Zadejte „PLYNTRCLSC" jako Pay-Per-View password a můžete si vybrat arénu „Nitro".
Stejní zápasníci
Vložte „DPLGNGRS" jako Pay-Per-View password.
(Cheat funguje pouze v režimech pro dva hráče.)
Maskovaný Rey Mysterio Jr.
Zadejte „MSKDLTLRY" jako Pay-Per-View password.
Tlustí zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password. Cheat odemkne obézní verze Billy Kidmana, Alexe Wrighta, Steve Raye a Kida Wratha.
Výběr kulisy
Zadejte „CBCKRMS" jako Pay-Per-View password. V obrazovce Match Setup navolte „Match Options" a vyberte si, kde budete bojovat.
Superzápasníci
Zadejte „MKSPRCWS" jako Pay-Per-View password. Vytvoření bojovníci budou mít vlastnosti na maximu.

WIP3OUT
Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče v „Options" položce „Game Setup".
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k „Phantom" třídě hry- AVINIT
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečné štítů- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

WIPEOUT
Bonusová trať
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte L1 + R1 + → + □ + ○ + START
Bonusová loď
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte R2 + R2 + ← + SELECT + START

WIPEOUT 2097
Bonusové týmy
Na ovladači podržte L1 + R1 + START + SELECT, zapněte konzoli a počkejte, dokud se hra nenačte
Challenge mód
V options zadejte některý z kódů:
□, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ⊗, □
□, ○, □, △, ○, △, ⊗, □, ⊗, △, △, ⊗, ○, ○
Všechny tratě
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte □, ○, △, ○, □
Nezničitelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte △, ⊗, □, ○, △, ⊗, □, ○
Nekonečný čas
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, □, ○, ⊗.
Nekonečná munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ⊗, □, □, ○, ○, ⊗, △.
Kulomety
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte □, ○, ⊗, □, ○, ⊗, △.
Tým Piranha
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ○, △, □.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
Všechny zbraně a bonusy
V hlavním menu stiskněte
←, →, L1, R1, ○, □, R2, R2
Všechny mise
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, ←, →, ⊗, △, ○, □
Všechny lokace v Patrol módu
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, R2, L1, ⊗, △, R2, L1

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, R2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně
SELECT + START.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
Cheatový mód
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, R1, R2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

XENA: WARIOR PRINCESS
Volba úrovně
Označte „New Game" a stiskněte
△, □, ○, △, □, ↑, ↑, ↑.

Tyto cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok
△, □, △, □, □, ↑, ↑, ↑.

Nesmrtelnost
↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, →, ←.

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 300 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP

Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte L2, R2, R1, ○, R1, L1, ○, L2, R2, R2, L2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte L2, R2, R1, L1, ○, L2, R2, R2, L2, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, R2, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, R2, R2.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, □, □, △
5. ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, □, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ○, □, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, □, ○, ⊗

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ATV OFFROAD FURY

Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.
Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.
Obtížnost „expert"
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○ (v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ⊗.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba
Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI

Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+R1 a pak L1+ R1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ⊗ a vyberte si režim hry.
Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte R1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

NOVÉ CHEATY

Nové přírůstky tento měsíc:

18 Wheeler: American Pro Trucker
2002 FIFA World Cup
4X4 Evolution
Aggressive Inline
Baldur's Gate: Dark Alliance
CAPCOM vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001
Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex
Deus Ex
Ecco The Dolphin: Defender Of The Future
Frequency
Guilty Gear X
Medal Of Honor: Frontline
Pro Evolution Soccer
Resident Evil: Survivor 2
Sled Storm
Soldier Of Fortune
Spiderman: The Movie
Star Trek Voyager: Elite Force

Naše cheaty jsou v drtivé většině prověřeny s evropskou PAL verzí. Vlastníte-li jinou verzi, je možné, že nebudou fungovat. Jste-li si jisti, že vlastníte PAL verzi, a cheat vám nefunguje, dejte nám vědět!

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEUS EX

God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte L2, R2, L1, R1, START, START, START.

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - □, □, R2, R2, L1, L1, ○, ○
Postavy Shu - □, □, L1, L1, R2, R2, ○, ○
Výběr stran - držte △ a stiskněte L1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, L2
Editor úvodní sekvence - R2, R2, R2, L2, L2, L2, R1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav
□, L1, ○, R2, ○, R2, ○, R1.

E

EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN

Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○
Super střely
○, △, △, □, ⊗
Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □
Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION

Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.
Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3

Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Nekonečně munice
Přerušte hru a stiskněte L2, R2, L1, R1, R2 + L2 a R1 + R2.
Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 a potom R1 + L1 + L2 + R2.

F

F1 2001

Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

FANTAVISION

Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001

EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓. Potom při hře namačkejte →, ←, ←, →, ↑.

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
GCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte L2, L2, L1, R1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, R1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, R1, △, ⊗, L2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, L1, L2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GUNGRIFFON BLAZE

Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X

Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ⊗.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poražte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE

Nesmrtelnost
Stiskněte
←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○
Zpomalení
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △
Neviditelnost
←, □, →, ○, ←, □, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

J

JAK AND DAXTER

Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○(2), ↓(3), ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L2 + R1 a stiskněte ○(2), R2, ○, L1, □(2), ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

K

KESSEN

Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.
Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001

Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY

John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

L

LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu ←, △, →, △, ↓, ○, ✕
Fire Reaver
Přerušte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING

Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

M

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, △, ○, ✕, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, △, ○, ✕, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, △, □, ✕, ○
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ○, ✕, ○, ✕. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte R1 pro zazoomování. Snake ji políbí!
Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, sněžte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabíjíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v kloboucích

MR MOSQUITO

Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT
Ovládání je následující:
Dopředu - □
Skok - ✕
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ✕ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R1, R1, L1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R2, L2, R2

N

NBA HOOPZ

Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - □, x3, ✕, ○ x2, ↑
Malé hlavy - □ x3, ✕ x3, ←
Pláž - ✕ x2, ○ x3, ←
Ulice - □ x3, ✕ x2, ←

NHL 2001

Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

O

ONI

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, L3, R3, L2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, L1, R3, L2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, L2, L2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, L2, L2, L2, L2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, □, START, □, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS

Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím oblečku, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím oblečku.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

OPERATION WINBACK

Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START
Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, L2, R2, L2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START
Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L2, R2, L2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START
Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY

Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

QUAKE 3: REVOLUTION

Přeskočení úrovně
Při hře podržte L1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ✕, ○, □, △, ✕

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

Hudba z SSX
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ✕, △, L2, □, ○. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ✕, R3, START, L3, ○, L2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte L2, △, R3, L3, ✕, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, L1, START, L2, R3, L3, □, ✕, R3, ○
Meč
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, L2, L3, □, ✕, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ✕, △, L3, ○, L1, START, L3, □, L2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ✕, R3, L2, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ✕, □, R3, L1, L3, L2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ✕, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, L2, □
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, L2, △, ✕, L3

PRO EVOLUTION SOCCER

Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PROJECT EDEN

Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

R

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, □
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, □, ○
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.
Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x R1, R2, 10x R1, R2
Hooooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.
Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x R1, R2, R1, R2, 21x R1, R2, 18x R1, R2, 9x R1, R2, 14x R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2
Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x R1, R2, 4x R1, R2
Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2
Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1

Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x L1, R2
Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x L1, R2
RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, L1, L1, L1, R2
Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte R2, L1, L1, R2, L1, R2, L1, L1, L1, R2, ←, →, ↑, ↓
RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, L1, L1, L1, L1, R2
Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, R2.
Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2
Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2
Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, R2
Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, R2
Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2
Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, R2
Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x L1, R2, L1, L1, R2
Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, L1, R2, 20x L1, R2
Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, L1, R2
Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, L1, R2
Tlusťoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, → ↑, ↓. →, L1, L1, R2
Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, L1, R2.
Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, L1, L1, R2

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera
Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.
Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením
Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A.
Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně
Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.
Hraní Battle módu za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)
Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas
Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.
Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"
Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.
Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm
Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.
Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!
Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

S

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte L1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte L1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+R2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.
Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○
Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Tři kredity
Dohrajte hru 16x
Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x
Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △
Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ⊗
Atomový autobus
△, △, □, ⊗
Červená bedna
△, △, □, ○
Noc
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
ME-262
Dohrajte Adventure režim.
Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, R1, R2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L2, R2, →, →, →.
Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:
Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+R2+L1+R2 a přimáčkněte ←.
Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+□ a nakonec ←.

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
Odemknutí minihry Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.

Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras"

a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence zkušebního spuštění Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SSX
Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊡, △, ○.

Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡.

SSX TRICKY
Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, ⊡, ⊡.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊡, ⊡, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
Všechny zbraně
Zapauzujte hru. Podržte L1, L2, R1, R2, L3 a stiskněte SELECT.

STAR WARS: STARFIGHTER
Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR.

Tlačítko SELECT přepíná kamery

STATE OF EMERGENCY
Neomezená munice
L1, L2, R1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, L2, R1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, R1, R2, ○
Silnější postava
L1, L2, R2, R1, ⊡
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊡, L1, R1, R2 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3
Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

SUNNY GARCIA SURFING
V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←
Všechna prkna
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

SUPERCAR STREET CHALLENGE
Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

T

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Bonusový kostým pro Armor Kinga
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
Bonusové postavy
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
Galerie
Vybojujte Devila
Bonusová FMV sekvence Ling
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
Hra za Anděla
Označte Devila a stiskněte START
Hraní za Zlatého Tetsujina
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
Hraní za Mokujina
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
Hraní za Tigera
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
Vítězná póza
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
Režim Tekken Bowl
Vybojujte Ogra
Jukebox v režimu Tekken Bowl
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
Režim Theater
Jednou dokončete hru

THEME PARK: ROLLER COASTER
Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX
Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ⊡ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat". V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001
Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.
Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.
Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2
Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečně munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
Nekonečně kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.
Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○
Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TOP GEAR DEVIL
Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města: △, L1, △, L1, △, R1
Všechna auta: △, L2, △, R2, △, L2, △, R2
Všechny bonusové levely: △, L1, △, R1, △, L2, △, R2
Vyhrajte single player hru: △, L2, △, R2, △, L1, △, R1
Přeskočení úrovně: V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
Nekonečný čas a pokračování: V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TWISTED METAL: BLACK
Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.
Nesmrtelnost -
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
Nekonečně energie -
→, ←, ↓, ↑
Mega Machine zbraně -
⊗, ⊗, △
Zabití jednou ranou - ⊗, ⊗, ↑
God mode - ↑, ⊗, ←, ○

U

UNREAL TOURNAMENT
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ○
Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte ⊡, ○, ←, →, ○, ⊡
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ○, ○, ○, →, ←
Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ○, →, ⊡, →, ←
Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.
Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte ⊡, ⊡, ○, ○, ⊡, ⊡, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.
Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

W

WACKY RACES
Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WILD WILD RACING
Cheat mód
V obrazovce voleb podržte ⊡ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION
Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, ⊡, ⊡, ⊡.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, ⊡, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.
Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY

X

X-SQUAD
Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS
Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

TipStation

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, David Voska

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

Náklad:
10 000 kusů

Cena výtisku:
195 Kč, 357 Sk
ISSN: 1213 - 5607

1. Vlastním:

- ❑ PlayStation 1
- ❑ PSone
- ☒ PlayStation 2

2. Poměr návodů v TipStation:

- ☒ Je ideální
- ❑ Přidejte PS1 návody
- ❑ Přidejte PS2 návody

3. Počet návodů v TipStation:

- ☒ Je ideální
- ❑ Buďte popisnější (více map, tabulek a podrobnější text), i když to bude znamenat menší počet návodů.
- ❑ Buďte ještě stručnější (jen strohý postup, méně obrázků) a dále zvyšte počet návodů.

4. Databáze cheatů:

- ☒ Je ideálně rozsáhlá
- ❑ Je zbytečně velká, uvádějte jen aktuální a nejdůležitější cheaty
- ❑ Je moc malá, uvádějte opravdu všechny kódy i na staré hry a přidejte i tipy

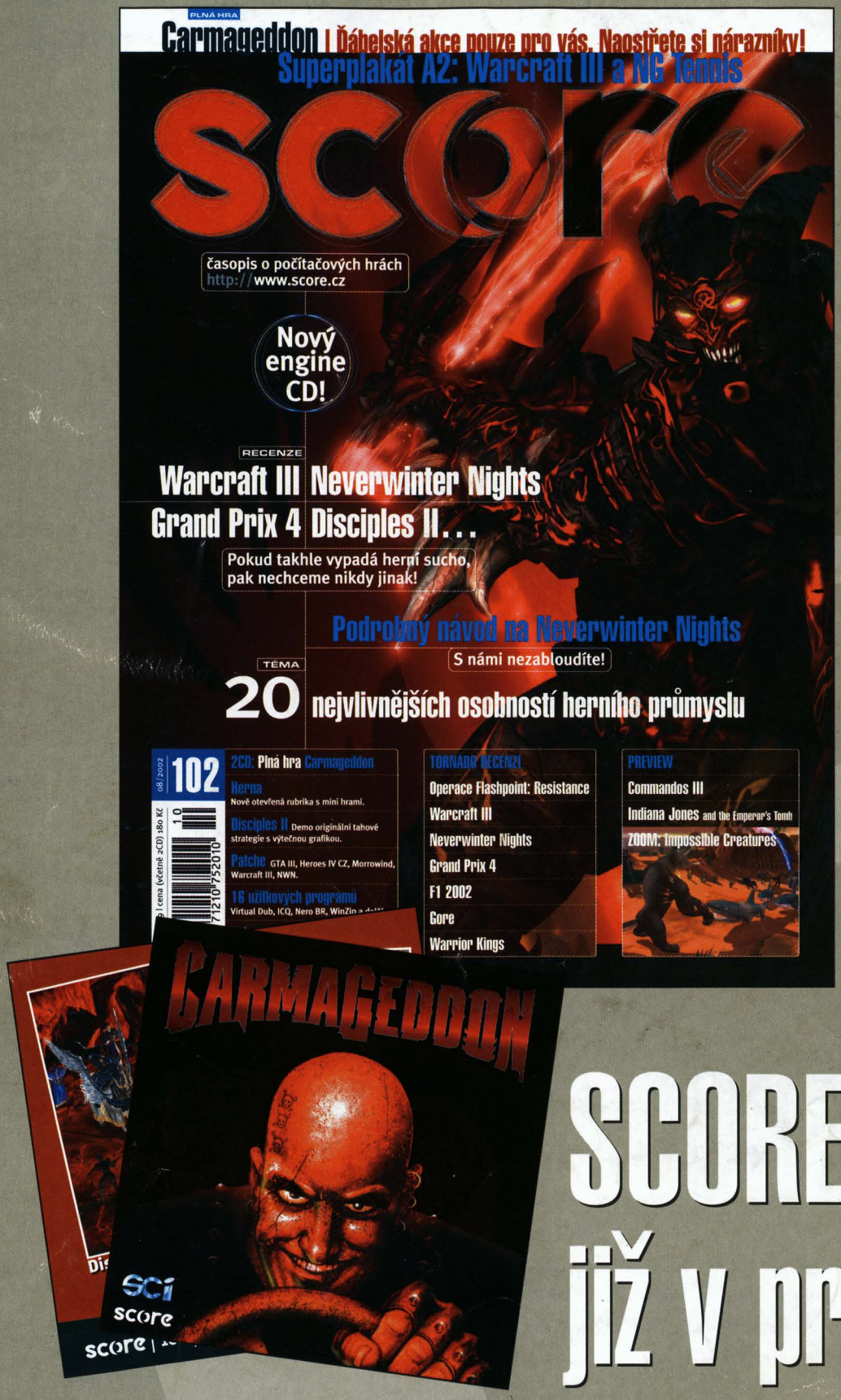
5. Vyjmenujte maximálně pět her, na které byste uvítali návod:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Vzkaz redakci, názor na TipStation:

Jméno: .....
.....
Adresa: .....
.....
.....
.....

TipStation

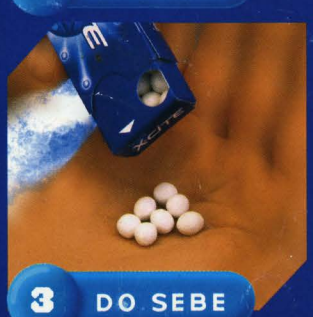


SCORE 102
již v prodeji

to chce cvik.

1 K SOBĚ

2 OD SEBE



3 DO SEBE

X·CITE

4 ZAŽIJ TEN HUKOT

www.xcite.cz